Markt&Technik

öS 118,- / sfr. 14.80 DM 14.80

POWER PLAY PC

PC-DISKETTE IM HEFT

Das komplette Tüftelspiel Atomino

A.T.A.C.-Schnupperversion

Schummelhilfen

1 92

SPIELE-SONDERHEFT

WETTBEWERB: *High-End-PC-System zu gewinnen*
REFERENZKARTEN: *Die wichtigsten Kommandos zum Raustrennen* **TESTS & TIPS:** *30 MS-DOS-Spiele-Highlights ausführlich beschrieben*
KAUFHILFE: *Die besten CD-ROMs im Vergleich*

1. PREIS: T-BIRD

Wenn EYE OF THE BEHOLDER Sie fasziniert:

EYE OF THE BEHOLDER II
LEGENDE VON DARKMOON

Advanced Dungeons & Dragons® COMPUTER PRODUCT

GRÖSSER... BESSER... HÄRTER DENN JE!

In der Tat! Der spannende Nachfolger zu 'Eye of the Beholder' ist da! Wie sein Vorgänger ist EYE OF THE BEHOLDER II: LEGENDE VON DARKMOON ein grafikorientiertes AD&D® Computerrollenspiel. Mit faszinierenden Bildern, realistischen Animationen und einer 3D Spielerperspektive. Und Eye of the Beholder II bietet sogar noch mehr - viel mehr!

GRÖSSER! Eine größere Erlebniswelt umfaßt Wald, Tempel, Katakomben und drei riesige Türme. Die dichtere Story sorgt für Atmosphäre durch mehr Begegnungen und verdeckte Hinweise sowie zu entschlüsselnde Rätsel!

BESSER! Bessere Grafik und die verbesserte Benutzerführung machen den Rollenspieleinstieg noch leichter.

HÄRTER! Unmengen neuer, intelligenterer und gemeinerer Monster!
Charaktere und Gegenstände können aus 'Eye of the Beholder' übertragen werden, oder man erschafft sich eine neue Gruppe erfahrener Abenteurer. So oder so, eine der besten Rollenspielerfahrungen überhaupt erwartet Sie!

3D Perspektive

Trotzen Sie den Gefahren im Wald vor dem schrecklichen Tempel Darkmoon

Ein Fehler - im Kampf oder einer Begegnung - kann die geballte Kraft des Gegners gegen Sie wenden!

Die Bildschirmfotos zeigen die IBM/VGA-Version. Andere Versionen können variieren. Änderungen vorbehalten.

KOMPLETT • KOMPLETT • IN DEUTSCH

Erhältlich für IBM-PC und Kompatible EGA/VGA - 256 Farben

Amiga - ab April 1MB

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D and the TSR logo are trademarks owned by TSR, Inc. and used under license from Strategic Simulations, Inc.
© 1991/1992 TSR, Inc. © 1991/1992 Strategic Simulations, Inc.
All rights reserved

SSI™

STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

Published by SOFTGOLD • Daimlerstr. 10 • 4044 Kaarst 2 • Info-Hotline: 02131-660238

Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 - Österreich: Karasoft und Darius - Schweiz: Thali AG

JUST FOR FUN

Seien wir doch mal ehrlich: Wer legt nach getaner Arbeit nicht gerne Textverarbeitung oder Kalkulationsprogramm beiseite und entspannt sich bei einem netten Spielchen? Sagen Sie bloß, Sie haben sich zwischendurch noch nie eine Runde *Tetris* gegönnt oder *Leisure Suit Larry* in ein amouröses Abenteuer geführt? In diesem Fall hätten Sie in der Tat etwas verpaßt. Der schnöde MS-DOS-PC hat sich in den letzten Jahren zu einer vortrefflichen Spielemaschine gemausert, die den unterschiedlichsten Genreanforderungen gerecht wird. Ob Sie den "Krieg der Sterne" mit *Wing Commander* nachspielen, ritterliche Tugenden mit der *King's Quest*-Abenteuerserie pflegen oder gerne knobeln — die Softwareindustrie hat den Bedarf erkannt und versorgt Profi- wie Gelegenheitsspieler mit immer neuen Programmen.

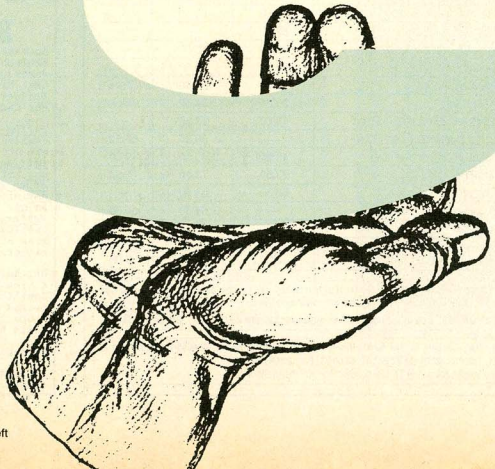
In diesem Sonderheft des *POWER-PLAY*-Magazins, Deutschlands meistgekaufter Computerspielezeitschrift, präsentieren wir Ihnen 30 erstklassige aktuelle Spiele — für jeden Geschmack etwas. Jedem Programm widmen wir zwei ausführliche Seiten mit vielen Farbfotos und einem Infokasten, der alle wichtigen Informationen über das entsprechende Spiel parat hält. Auf der beiliegenden Diskette finden Sie nicht nur Schummelspielstände und Demoversionen populärer Spiele, sondern ein komplettes professionelles Denkspiel, für das Sie im Laden normalerweise rund 80 Mark zahlen. *Atomino* ist eine clevere Geschicklichkeitsgrübelei aus deutschen Landen, die Ihren Appetit auf mehr Spielespaß wekken dürfte.

In diesem Sinne wünschen wir Ihnen viel Vergnügen mit diesem PC-Spieleheft. Wenn Sie mehr zum Thema Spiele wissen wollen, dann schauen Sie doch mal in unser Monatsmagazin *POWER PLAY* rein — die ganze Welt der Spiele in einem Heft.

Hoffentlich bis bald, Ihr

Power-Play Team

EDITORIAL



GALAXY

ACES O.T.PACIFIC	109.-
ADLIB SOUND CARD	149.-
ADV.GRAVIS JOYSTICK	99.-
AIRBUS A320	109.-
ANOTHER WORLD	69.-
BAD BLOOD	35.-
BATTLE ISLE	109.-
BUCK ROGERS II	99.-
BUNDESLIGAMAN.PRO.	89.-
CHESSMASTER 3000	99.-
CIVILISATION DT	119.-
COLUSSUS CHESS X	29.-
CONQ.O.LONGBOW	59.-
DRAGON WARS	29.-
DUNE	89.-
ECO QUEST	99.-
ELVIRA II	99.-
EPIC	89.-
EYE O.BEHOLDER II	89.-
F40 PURSUIT	29.-
FALCON MK III	149.-
FISH	29.-
FLAMES OF FREEDOM	109.-
FLIGHTCONTROLSTICK	239.-
GUNSHIP 2000	99.-
HEIMDALL	79.-
HUNT FOR RED OCT.	35.-
KAISER	99.-
LAFFER UTILITIES	59.-
LEISURESUIT LARRY V	109.-
LEMMINGS	89.-
-DATA DISC	69.-
LINKS	99.-
-COURSE je	49.-
MANCH.UTD EUROPE	79.-
MIGHT & MAGIC III	99.-
OPER.SLEDGEHAMMER	49.-
PATTON STRIKES BACK	99.-
PLANETS EDGE	99.-
POLICE QUEST III	109.-
POOLS OF DARKNESS	89.-
REALMS	79.-
SECR.O.MONKEY ISL.	99.-
SECR.O.MONKEY ISL.II	99.-
SECR.WEAPONS OF LW	99.-
-HE 162 VOLKSJÄGER	45.-
-P38 LIGHTNING	45.-
-P80 SHOOTING STAR	45.-
SILENT SERVICE II	99.-
SIM ANT	99.-
SIM CITY & POPULOUS	79.-
SOUNDBLASTER 2.0	249.-
SOUNDBLASTER PRO	499.-
SPACE M.A.X.	89.-
SPACE QUEST IV	109.-
SPEEDBALL	29.-
SOUNDMAN	249.-
STARGLIDER 2	20.-
STEEL EMPIRE	79.-
TEAM YANKEE 2	89.-
THUNDERBOARD	299.-
TITUS THE FOX	79.-
TV SPORTS FOOTBALL	35.-
TV SPORTS BOXING	39.-
ULTIMA VII	109.-
ULTIMA UNDERWORLDS	99.-
WEAP.CONTROLSTICK	239.-
WINGCOM.DEL.EDIT.	129.-
WINGCOMMANDER II	109.-
WINTER CHALLENGE	89.-
WIZBALL	25.-
WOLFPACK	35.-

089/7605151

PLINGANSERSTR.26

8000 MÜNCHEN 70

INSERENTENVERZEICHNIS

Bachler Softwareversand 13
Blue Byte ..... 3. US

CoSi Computerspiele 4
CPS ..... 4. US

DIF Game Verlag 4

Funware 17

Galaxy 4

Kingsoft 10

Okay Soft 17

Rushware ..... 2. US

Software 99 15

Traum-Preise für Top-Spiele

Hier heißt es: Sofort zugreifen! Bestellen Sie Jetzt!!!

Komplett deutsch oder mit deutscher Anleitung!

Best.-Nr.	Titel	PC 3,5 o. 5¼ DM	Amiga DM	Atari DM
92/17	Secret of Monkey Island II, dt.	82,50	78,50	—
92/18	Indy 4, dt. Vo. mögl.	82,50	82,50	—
92/19	Wing Commander II, dt.	82,50	82,50	—
92/20	Larry 5, dt.	82,50	82,50	—
92/21	Space Quest 4, dt.	82,50	—	—
92/22	Kings Quest, dt.	82,50	78,50	82,50
92/23	ELVIRA II, dt.	82,50	72,50	—
92/24	Police Quest 2, engl.	82,50	82,50	82,50
92/25	Might & Magic 3, dt.	82,50	68,50	—
92/26	Ultima 7, engl.	82,50	—	—
92/27	Maritian Dreams, engl.	82,50	82,50	—
92/28	Eye of Beholder II, dt.	82,50	69,50	—
92/29	Populous II, dt.	82,50	64,50	—
92/30	Simant, dt.	82,50	64,50	—
92/31	Star Trek 25th., engl.	82,50	72,50	—
92/32	Lotus Challenge II, dt.	—	69,50	69,50
92/33	Lemmings Data Disk, dt.	49,50	49,50	49,50
92/34	More Lemmings, dt.	73,50	73,50	73,50
92/35	Another World, dt.	80,50	61,50	—
92/36	Pegasus, dt.	—	64,50	64,50
92/37	Heimdall, dt.	82,50	69,50	—
92/38	Katalog mit 1500 Spielen (alle Systeme) u. Infozeitung	0,00	0,00	0,00

Alle Spiele am Lager. Wir liefern in Windeseile per Nachnahme zzgl. DM 6,- oder bei Scheckzahlung zzgl. DM 4,- (Versand ins Ausland Nachnahme DM 10,- bei Scheckzahlung DM 6,-)

TOP-Angebot: ab DM 200,- liefern wir porto- u. versandkostenfrei und ab DM 300,- gibt es 3% Skonto!

Ihre Bestellung richten Sie bitte an: **DIF GAME Verlag I. Gunia, Kampstr. 34/AG, W-4650 Gelsenkirchen 2, Gewerbegebiet, Telefon: 02 09 / 58 68 22 und 58 68 23, Fax: 02 09 / 58 68 24**
Übrigens: Ihr Auftrag ist bei uns in besten Händen! Fragen? Rufen Sie an!

Jens Dührkop
CoSi Computerspiele, -Simulationen
Postfach 1123 · 2060 Bad Oldesloe
☎ 04531/87821

Der Spezialversand für komplexe, anspruchsvolle Computerspiele/-Simulationen

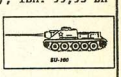
Viele Titel mit eigenen deutschen Regelübersetzungen

Viele Direktimporte aus den USA

ARMADA 2525
(Interstel)
Science-Fiction-Strategiespiel für 1-6 Spieler. Mit Forschung & Entwicklung, Diplomatie, Raumschiffschlachten, Invasionen von Planeten usw. ("*EMPIRE* im Weltraum"). Bei uns mit dt. Anl. Für IBM (EGA/VGA, AdLib): 109,95 DM

Napoleon I.
(Storm Computers)
4 historische Feldzüge, strategische und taktische Ebene. Bei uns mit deutscher Anleitung. ST (nicht STE), Amiga: 89,95 DM

Second Front (SSI)
Die gesamte Ostfront 1941-45 auf Divisionsebene. Sehr detailliert! Bei uns mit dt. Anl. Für Amiga (1 MB), IBM: 99,95 DM



FIRE-BRIGADE
(Panther Games)
Simulation der Schlacht um Kiew 1943 auf operativer Ebene. Bei uns mit dt. Anleitung (37 S.). Für Amiga, IBM, ST: 99,95 DM

PERFECT GENERAL
Das neue Strategiespiel vom *EMPIRE*-Programmierer. Taktische Ebene. Bei uns mit dt. Anleitung Für Amiga (1 MB): 99,95 DM
Für IBM (EGA,VGA): 109,95 DM
Scenario Disk für *Perfect General*: für IBM, Amiga: 79,95 DM

ACTION STATIONS!
(Storm Computers)
Seegefechte auf taktischer Ebene. Über 100 Schiffstypen der Zeit von 1922-1945. Bei uns mit deutscher Anleitung (46 S.)! Für IBM, Amiga (1MB): 99,95 DM
Utility Disk für *Action Stations* (neue Szenarien, Schiffe, Editor). Für IBM: 59,95 DM

LOST ADMIRAL
EMPIRE-ähnliches Strategiespiel über Seegefechte. Mit Produktion, 9 Szenarien, 15 Feldzügen, Szenariumgenerator. Bei uns mit dt. Anl.! Für IBM: 109,95 DM

HIGH SEAS
Authentische Simulation von Seeschlachten des 18./19. Jahrhunderts. 6 Munitionsarten, Entern usw. Mit *Scenario*- und *Ship Builder*. Bei uns mit dt. Anl.! Für C64, IBM (CGA): 79,95 DM

Patton Strikes Back, Ardennenoffensive, Divisionsebene. Bei uns mit dt. Anl. IBM(VGA): 109,95 DM
Battles of Napoleon (SSI), bei uns mit dt. Anl., IBM: 99,95 DM
Storm Across Europe (SSI), bei uns mit deutscher Anleitung. Für Amiga, IBM: 99,95 DM
Western Front (SSI), Frankreich und Italien 1943/44, Spielsystem wie *Second Front*. Bei uns mit dt. Anl. Für IBM: 99,95 DM

Dt. Anleitungen einzeln:
Action Stations: 25 DM
Conflict Middle East: 19 DM
Second Front. 23 DM
Storm Across Europe: 20 DM
White Death: 25 DM

Versandkosten: NN: 6,90 DM
Vorauskasse: 4,90 DM
Info-Material mit Spielbeschreibungen: 2 DM in Briefmarken

70 Sorcerers 201: Mädels, Mädels, Mädels

30 Wir bauen uns eine Welt mit Sid Meiers Civilization

INHALT

TEST

Armor Alley	20
Bandit Kings of Ancient China	22
Battle Isle	24
Buck Rogers 2	26
Bundesliga Manager	28
Civilization	30
Conan	32
Conquest of the Longbow	34
Eco Quest	36
Elvira 2	38
Eye of the Beholder 2	40
Falcon 3.0	42
Gateway to the Savage Frontier	52
Go Simulator	54
Gods	56
Gunship 2000	58
Mad TV	60
Might and Magic 3	62
Monkey Island 2	64
Pools of Darkness	66
Sim Ant	68
Spellcasting 201	70
Star Trek: 25th Anniversary	72
SWOTL	74
Ultima Underworlds	
Uncharted Waters	78
Windows Entertainment Pack 1+1	80
Wing Commander 2	82
Winter Challenge	84
Wizardry 7	86

Rubriken

Erklärung des Testschemas	6
Beschreibung der Diskette	8
Impressum	12
Ausführlich erklärt: die wichtigsten CD-ROMs im Vergleich	14
Kleines Hardware-Einmaleins	18
T-Bird, die startbereite Spielemaschine	89
Wettbewerb: Ein T-Bird zu gewinnen	90

78 Grafisch pompös kommt Ultima Underworlds daher

WHO´S WHO

Die in diesem Heft vorgestellten Spiele nehmen wir mittels eines ausgeklügelten Testschemas genau unter die Lupe. Wie das funktioniert, und was es mit den Informationskästchen auf sich hat, erfahren Sie auf diesen Seiten.

Die 30 Spiele, die wir für Sie in diesem Sonderheft vorstellen, sind natürlich nur die Spitze des PC-Spiele-Eisbergs. Mittlerweile tummeln sich in den Regalen der Kaufhäuser und Computershops ganze Spielehundertschaften. Für dieses Heft haben wir uns allerdings nur die Top-Highlights der letzten Monate genauer angeschaut — Flops oder Spiele, deren Spaßfaktor gegen Null tendieren, haben wir erst gar nicht besprochen. Alle vorgestellten Spiele sind also allemal ihr Geld wert und sorgen für so manch vergnügliche Stunden am Computerbildschirm. Für jeden Spielegeschmack dürfte hier etwas dabei sein. Da alle Programme in ihrem Genre zur Spitzenklasse gehören, haben wir deshalb auf eine Spielspaßbewertung verzichtet.

Neben den ausführlichen Spielbesprechungen finden Sie Tricks und spezielle Referenzkarten, auf denen griffbereit die wichtigsten Kommandos sowie Eingabeoptionen aufgeführt sind.

Wer unser Stammheft, die monatlich erscheinende, *POWER PLAY* kennt, dem sind auch die folgenden Herrschaften nicht ganz unbekannt. Die sieben Spieletester, die in der *POWER PLAY* aktuelle Spielehits testen, haben auch die 30 PC-Knüller in diesem Sonderheft genau begutachtet.

Boris "Doc Bobo" Schneider spielt am liebsten spannende Adventures. Seit den Tagen der puren Infocom-Text-Abenteuer ist er diesem Genre verfallen: ob die textlastigen Programme der *Spellcasting*-Reihe oder die Grafikorgien eines Sierra-Spieles. Boris Schneider läßt nicht locker, ehe das letzte Puzzle gelöst ist. Neben dem Adventurespielen fliegt Boris Schneider am liebsten mit Simulationen oder tüftelt sich durch knifflige Denkspiele.

Knut "Ossi" Gollert ist einer der beiden Neuzugänge in der Redaktion. Frisch aus den neuen Bundesländern eingetrudelt, riß Knut sich gleich eine echte Spieleperle unter den Nagel und testete *Monkey Island 2* auf Herz und Nieren. Aber nicht nur die famosen Lucasfilm-Games-Adventures haben es Knut angetan: Er verwaltete für das PS-Spezial nächtelang eine eigene Fußballmannschaft mit dem *Bundesliga Manager Professional*.

Martin "Tennisarm" Gaksch handelt bevorzugt nach der Devise: "Der Ball ist rund". Alles was nur irgendwie mit Sport zu tun hat, wird von Martin gespielt. Tennis und Fußball sind seine Favoriten. Aber auch einer gepflegten Partie Golf ist unsere Sportskanone nicht abgeneigt. Jagt Martin keine Filzbälle über den Tenniscourt, hetzt er in heißen Ballerspielen böse Aliens gnadenlos bis zum letzten Action-Level.

Michael "The Dungeon" Hengst ist sowohl in den Lüften als auch im Untergrund zu Hause. Wenn er nicht gerade mit zwei Mach die neueste Düsenjägerkreation in die Landebahn rammt, ist er mit großer Wahrscheinlichkeit in dunklen Labyrinthen unterwegs. Wenn bei Michael der Ergeiz ausbricht, ist kein Obermotz vor ihm sicher und jedes Rollenspiel in Null Komma nichts gelöst.

Richard "Amigo" Eisenmenger ist eigentlich in einem anderen Computerlager zu Hause. Ein "Amiga" schnurrt normalerweise in der heimatlichen Wohnung. Mit PCs konnte sich Richie nur bedingt anfreunden — bis er *MAD T.V.* auf einem Bürorechner installierte. Seit diesem Tag schlägt sich Richard mit Einschaltquoten, Werbeblöcken und selbstgedrehten Serien herum.

Volker "Tips'n'Tricks" Weitz hat auf (fast) jede Frage eine Antwort. — Ist er doch in unserem Stammheft für die Computerspieletips verantwortlich. Volker, einer zünftigen Monstermeuchelei nie abgeneigt, zog gleich eine ganze Schar der beliebten AD&D-Spiele für dieses Sonderheft an Land. Sucht Volker mal nicht nach verborgenen Schätzen, spielt er am liebsten die *Sim*-Spiele der amerikani-

Titel:	**Der Name des Spieles**
Hersteller/Anbieter:	Der Name des Herstellers und des Distributors, der das Spiel in Deutschland vertreibt
Zirka-Preis:	Der ungefähre Ladenpreis in Mark
Schwierigkeitsgrad:	"leicht", "mittel", "schwer" oder "einstellbar"
PC-Konfiguration	
Minimum:	Grafik- und RAM-Minimum. um das Spiel zum Laufen zu bringen
Empfohlen:	Hardwarefähigkeiten, die Ihr PC mindestens haben sollte, damit das Spiel optimal Spaß macht
Grafikkarten	
Hercules:	ja oder nein
CGA:	ja oder nein
EGA:	ja oder nein
VGA:	ja oder nein

Diese Angaben sagen aus, ob das Spiel die vier gebräuchlichsten Grafikkarten unterstützt oder nicht. Bitte beachten Sie, daß VGA-Grafikkarten auch EGA sowie CGA-Grafik und EGA-Grafikkarten auch CGA-Grafik darstellen können.

Ein Beispiel: Hat Ihr PC eine VGA-Grafikkarte, und die VGA-Angabe lautet "nein", die EGA-Angabe hingegen "ja", dann läuft das Spiel auf Ihrem System. Die VGA-Karte ist in der Lage, die EGA-Grafik darzustellen. Die speziellen Fähigkeiten der VGA-Karte (z.B. 256-Farben-Modus) werden allerdings nicht ausgereizt; deswegen ein "Nein" bei der VGA-Angabe bei unserem Beispiel.

Soundkarten	
Sound-Blaster:	ja oder nein
AdLib:	ja oder nein
Roland:	ja oder nein

Wenn Sie eine Sound-Blaster-, AdLib- oder Roland-Soundkarte in Ihrem PC haben, können Sie diesen Angaben entnehmen, ob diese von dem Spiel auch unterstützt werden.

Eingabegeräte	
Tastatur:	ja oder nein
Maus:	ja oder nein
Joystick:	ja oder nein
Dokumentation	
Umfang:	Ist der Umfang des Handbuches "ausführlich", "befriedigend" oder "spärlich"?
Qualität:	"gut", "befriedigend", "mangelhaft"
Besonderheiten:	Wenn Besonderheiten wie Poster, Karten usw. der Packung beiliegen, werden sie hier aufgezählt.
Sprache (Anleitung):	"Deutsch" oder "Englisch"
Sprache im Spiel:	"Deutsch" oder "Englisch". Hier sind die Texte auf dem Bildschirm gemeint. Sind diese in Englisch, unterscheiden wir außerdem zwischen "viel" (gute bis sehr gute Englischkenntnisse erforderlich), "mittelschwer" (Grundkenntnisse der englischen Sprache) und "wenig" (auch mit geringen Englischkentnissen gut spielbar).
Kopierschutz	
Diskette:	ja oder nein
Abfrage:	ja oder nein
Fummelfaktor:	Wieviel Zeit müssen Sie für den Kopierschutz investieren? Der Fummelfaktor gibt in drei Stufen darüber Auskunft: "erträglich", "lästig" und "nervtötend".

Diese Beispieltabelle erklärt die technischen Angaben des Infokastens

schen Softwareschmiede "Maxis". Diesmal mit dabei: das Kleintierdrama *Sim Ant*.

Winnie "Nippon" Forster hat ein Faible für den fernen Osten. So plagt sich Winnie im eigenen Sprachkurs mit der japanischen Aussprache und verwirrenden Schriftzeichen, Bilder fernöstlicher Schönheiten zieren sein Büro. Seine Vorliebe für Japan zeigen sich auch in Winnies Lieblingsspielen: Ballerspiele im Nipponstil und knüppelharte Strategie aus japanischer Produktion gehören zu seinen absoluten Favoriten. Natürlich ließ es sich Winnie nicht nehmen, das Asienstrategiespiel *Bandit Kings of Ancient China* zu testen.

DISKETTEN-SPEZIALITÄTEN

Auf der Diskette, die diesem *POWER-PLAY*-Sonderheft beiliegt, finden Sie ein buntes Sortiment aus einem kompletten Spiel, einer furiosen Simulationsdemo und verschiedenen "Schummel"-Spielständen für besonders schwere Programme. Die verschiedenen Programme befinden sich in "gepackter" Form auf der Diskette. Beachten Sie deshalb bitte genau die Installationsanweisungen. Alle wichtigen Befehle, die Sie beim Installieren eintippen müssen, sind in den Hinweisen *fett* hervorgehoben.

Sollte es Probleme oder sonstige Fragen zur Diskette geben, dann schreiben Sie uns: Markt & Technik Verlag AG, Redaktion *POWER PLAY*, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München.

T-Bird-Logo

Inhalt: Wenn Sie unseren *T-Bird*-Artikel in unserer Ausgabe gelesen und ein wenig Appetit auf diesen schnuckeligen PC haben, können Sie sich hier einmal die Einschaltmeldung des *T-Bird* anschauen.

Was Sie brauchen:

1. Legen Sie die Diskette aus diesem Sonderheft in Laufwerk A und geben Sie **A:** ein.
2. Begeben Sie sich in das *T-Bird*-Verzeichnis mit: **CD TBIRD.**
3. Tippen Sie nun *SHOW* und schauen sich das Einschaltbild des *T-Bird*-PCs an. Mit Druck auf die *ESC*-Taste verlassen Sie das Bild wieder.

Eye of the Beholder 2-Schummelparty

Inhalt: Die Monstergrüppchen bei dem AD&D-Rollenspiel *Eye of the Beholder 2: The Legend of the Dark Moon* haben schon so mancher Abenteurergruppe den Garaus gemacht. Die Zeiten sind nun endgültig vorbei. Mit unserer *POWER-PLAY*-Schummelcrew machen Sie selbst das dickste Monster platt. Die Burschen haben schon den höchstmöglichen Erfahrungslevel erreicht und hauen entsprechend zu. Der Clou: Die Party steht erst am Anfang des Abenteuers, und Sie können sich gemütlich an das Erforschen der Dungeons machen.

Was Sie brauchen: Ein PC-System, auf dem das Originalspiel *Eye of the Beholder 2: The Legend of the Dark Moon* installiert ist.

Installation:

1. Legen Sie die Diskette aus diesem Sonderheft in Laufwerk A und geben Sie **A:** ein.
2. Begeben Sie sich in das "Eye of the Beholder 2"-Unterverzeichnis: **CD EOB2.**
3. Kopieren Sie alle Dateien auf Ihre Festplatte: **COPY *.* C:/DARKMOON.** Sie müssen die Dateien in das Unterverzeichnis Ihrer Festplatte kopieren, in dem sich auch das *Eye of the Beholder 2*-Spiel befindet. Hat dieses Unterverzeichnis einen anderen Namen als "DARKMOON", so müssen Sie den Namen entsprechend ändern.

Warnung: Ihr "alter" Spielstand, der sich an erster Stelle befindet, wird von dem neuen Spielstand überschrieben.

4. Starten Sie jetzt das Spiel. Wenn Sie in das "Spielstand laden"-Menü gehen, erkennen Sie jetzt an oberster Stelle den neuen Spielstand namens "POWER PLAY PARTY". Draufklicken, schon sind die Monsterjäger bereit zum Einsatz.

Atomino (Blue Byte/Play Byte)

Inhalt:

Dieses Programm ist ein ganz besonderes Schmankerl. Leser unseres letzten PC-Sonderheftes werden sich vielleicht noch an die Schnupperversion von *Atomino* erinnern. Jetzt gibt's die komplette Vollversion — für die Sie im Laden erheblich mehr Geld ausgeben müßten, als Sie in den Kauf dieses Sonderheftes investierten.

Was Sie brauchen:

Einen MS-DOS-PC/AT/386er mit mindestens 512 KByte RAM, Hercules-, CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte, Festplatte.

Installation:

1. Gehen Sie in das Hauptverzeichnis Ihrer Festplatte (meistens "C") mit **C:**

2. Legen Sie sich ein Verzeichnis für das Spiel *Atomino* an: **MD ATOMINO.**

3. Begeben Sie sich jetzt in das Atomino-Unterverzeichnis auf der Festplatte: **CD ATOMINO**

4. Legen Sie nun die Diskette aus diesem Sonderheft in Laufwerk A und geben Sie **A:** ein.

5. Begeben Sie sich in das *Atomino*-Unterverzeichnis der Diskette (nicht der Festplatte): **CD ATOMINO.**

6. Kopieren Sie alle Dateien aus dem Verzeichnis auf Ihre Festplatte: **COPY *.* C:.**

7. Zur Installation geben Sie jetzt **C:** ein gefolgt von **BLUEBYTE.** Haben Sie jetzt ein paar Sekunden Geduld, bis sich das Programm entpackt hat.

8. Um nun das Spiel zu starten, geben Sie **Atomino** ein.

Anleitung:

Satte 50 Denkspiellevels voller Spaß und Spannung werden Ihnen bei *Atomino* geboten. Ihre Aufgabe besteht darin, unter Zeitdruck aus fünf verschiedenen Atomen komplexe Moleküle zusammenzusetzen. Die verschiedenen Bausteine haben jeweils eine unterschiedliche Anzahl von "Schnittstellen". Die Atome lassen sich nur an diesen Stellen zusammenfügen. Es gibt Atome mit einer, mit zwei, drei und vier Schnittstellen. Das fünfte Atom dient als "Joker" — es paßt an jede Stelle. Auf einem großen quadratischen Fenster müssen Sie die Atome zusammenbauen, die, immer schneller werdend, in eine kleine Röhre am rechten Bildschirmrand hineinfallen. Ist die Röhre mit Atomen angefüllt, heißt's "Game Over". Ist ein Molekül vollständig, verschwindet es vom Bildschirm und macht Platz für ein neues. Um ein komplettes Molekül fertigzustellen, dürfen keine freien "Schnittstellen" mehr vorhanden sein.

Zwei verschiedene Spielmodi stehen zur Wahl: Setzen Sie bis zum "Game Over" so viele Molküle zusammen, wie möglich (Modus "B") oder richten sich nach konkreten Vorgaben wie z.B. "Baue drei Moleküle aus jeweils fünf Atomen" (Modus "A").

Alle paar Spielstufen bekommen Sie ein Paßwort geliefert, mit dem Sie später an alter Stelle wieder einsteigen können, um nicht die vorhergegangenen Levels nochmals zu spielen.

Gesteuert werden die Atome wahlweise per Tastatur oder dem Joystick.

Tastatursteuerung

Spielen Sie mit der Tastatur, wird der "Cursor", der sich auf dem Spielfeld befindet, mit den "Cursor"- oder "Richtungs"-Tasten bewegt. Mit "Return" (heißt manchmal auch "Enter"-Taste) setzen Sie den Baustein an die Stelle, an der sich der "Cursor" befindet. Mittels "Space" (oder "Leer"-Taste) wird das aktuelle Atom um 90 Grad im Uhrzeigersinn gedreht.

Joysticksteuerung

Spielen Sie mit einem Joystick, wird der "Cursor" mit dem Joystick bewegt. Ein Druck auf Feuerknopf "1" setzt das Atom an die gewünschte Position. Mit Feuerknopf "2" wird das Atom um 90 Grad im Uhrzeigersinn gedreht.

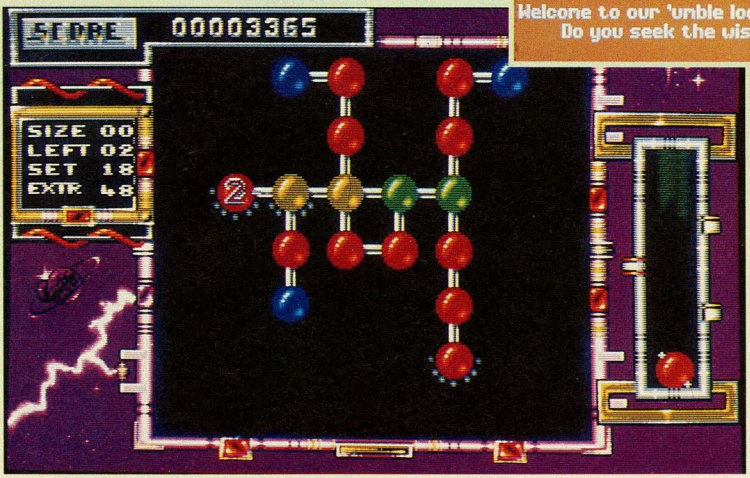
Zusatzfunktionen

Mit der Taste "F1" bzw. "H" rufen Sie eine Hilfsfunktion auf.

Mit der Taste "P" wird das Spiel angehalten — besonders praktisch, wenn Sie sich eine Tasse Kaffee holen möchten.

Mit der Taste "ESC" brechen Sie das aktuelle Spiel ab.

Mit der Taste "F10" brechen Sie das aktuelle Spiel ab und kehren zur DOS-Ebene zurück.



Might & Magic 3-Schummelparty

Inhalt: Beim opulenten Fantasy-Rollenspiel *Might & Magic 3* werden Ihre Helden regelmäßig von Monstern gefressen? Klagen Ihre Mannen immer unter Geldmangel? Kein Problem! Greifen Sie einfach auf unsere Millionärs-Schummel-Party aus der Instantdose zurück. Die Party besteht zwar aus ganz "normalen" Charakteren, aber das Bankkonto des Sextetts kann sich sehen lassen: 30 Millionen Goldmünzen schleppen die Knaben mit sich herum. Als Dreingabe für die Partymagier haben wir noch 30 Millionen Gems dazugelegt, damit Sie beim Zaubern keine Probleme bekommen. Die Millionärstruppe läßt sich mit dem vorhandenen Kleingeld auch ganz hervorragend befördern. Lösen Sie die erste Aufgabe in der Starterstadt und werfen anschließend Gold in den "Wunschbrunnen" — dieser tauscht Gold 1:1 gegen Erfahrungspunkte aus.

Was Sie brauchen: Ein PC-System, auf dem das Originalspiel *Might & Magic 3: Isle of Terra* bereits installiert ist.

Installation:

1. Legen Sie die Diskette aus diesem Sonderheft in Laufwerk A und geben Sie **A:** ein.

2. Begeben Sie sich in das Unterverzeichnis mit dem Namen "MM3": **CD MM3.**

3. Kopieren Sie alle Dateien mit **COPY *.* C:/MM3** in das Verzeichnis, in dem sich der Originalspielstand von *Might & Magic 3* befindet. Befindet sich Ihr Spielstand in einem anderen Verzeichnis, müssen Sie den Namen beim Kopieren entsprechend ändern.

Warnung: Wenn Sie unseren Schummelspielstand in das Verzeichnis von *Might & Magic* kopieren, wird ein alter Spielstand, der sich dort befindet, überschrieben und ist rettungslos verloren.

4. Da der Spielstand noch gepackt ist (immerhin ist dieser im Originalzustand über 200 KByte groß), muß dieser noch entpackt werden. Tippen Sie nun **M&M3** und warten ein paar Sekunden, bis sich der Spielstand entpackt hat.

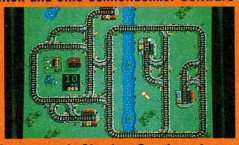
5. Starten Sie das Spiel. Mit dem Befehl "Load old Game" wird der Spielstand *POWER PLAY* geladen.

LOCOMOTION

PRESTIGE

Hinter dem Anschein eines niedlichen, harmlosen Tüftelspiels lauert ein Großangriff auf Ihre Gehirnzellen. Die verschlagenen Programmierer in den Kingsoft-Entwicklungslabors haben sich nicht zurückgehalten und eine Schnelldenker-Software

mit extrastarker Fesselkomponente vom Stapel gelassen: LOCOMOTION! Um die putzig herumtuckernden Lokomotiven von Bahnhof zu Bahnhof zu geleiten, müssen Sie lediglich ein paar Mal lässig mit der Maus klicken und die Weichen stellen. Wenn aber zwei Loks gerade auf Kollisionskurs sind, ein weiterer Zug an derselben Schienenkreuzung in Wartestellung



verharrt und von hinten ein Geisterfahrer ohne ständige Zielanzeige naht, dann lernen auch Sie den Geschmack von lustvoller Panik kennen. Über 100 trickreiche Level und ein komfortabler Editor warten auf Sie – zeigen Sie uns, was Sie draufhaben und versetzen Sie Ihre Maus in Loco-Motion!

Amiga Plus: "... gehört zu den fesselndsten Denkspiel-Neuheiten der letzten zwölf Monate" (Spielspaß 80 %). *ASM:* "Vom Spielkonzept her zweifellos originell ... macht sehr viel Spaß". *Playtime:* "Brillantes Spielkonzept und hoher Grad an Motivation" (Gameplay: 90 %, Gesamt: 85 %). *Powerplay:* "Endlich mal wieder eine originelle Grübelpartie für Querdenker".

Erhältlich für:
IBM PC (EGA/VGA), Amiga, Atari ST C-64 Kass./Disk.

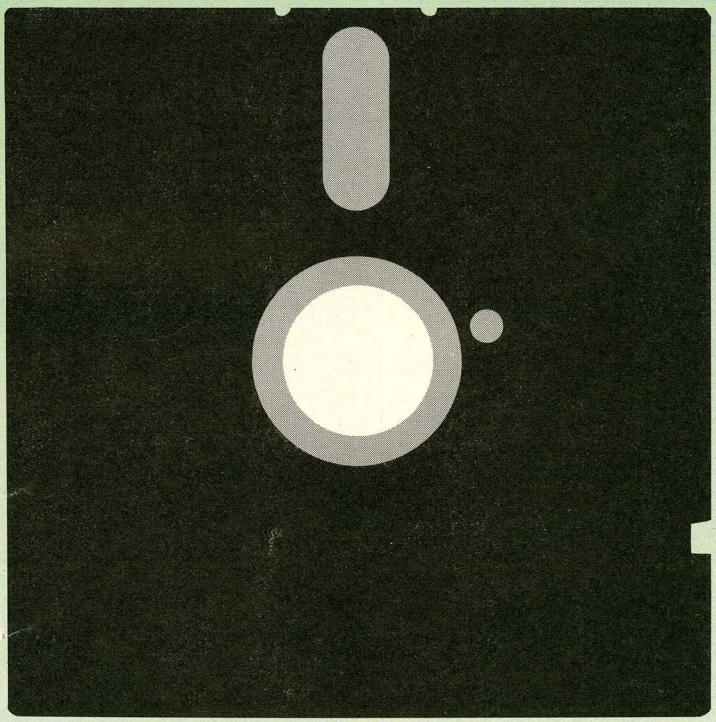
KINGSOFT

Kingsoft-Programme erhalten Sie im guten Fachhandel oder in ausgewählten Computerabteilungen von:

ALLKAUF * FOTO-ALLKAUF * HORTEN * KARSTADT * TOYS "R"US * VOBIS

KINGSOFT GmbH
Grüner Weg 29
D-5100 Aachen
Tel.: 02 41 / 15 20 51
Fax: 02 41 / 15 20 54

SPIEL MIT MIR



Die Diskette zu diesem PC-Sonderheft enthält neben einer Demo zu dem Flugsimulator *A.T.A.C.* und einigen Schummelspielständen das komplette Denkspiel *Atomino*. Die Software befindet sich aus Platzgründen komprimiert auf der Diskette. Deshalb beachten Sie bitte die **Installationsanweisungen** am Anfang des Heftes. Hier finden Sie auch die genauen Beschreibungen der Programme. Bitte beachten Sie, daß die beiliegende Diskette eine High-Density-Diskette mit 1,2 MByte Speicherkapazität ist und auch nur von HD-Diskettenlaufwerken gelesen werden kann.

3½-Zoll-Umtauschservice:

Wenn Ihr PC kein 5¼-Zoll-HD-1,2-MByte-Laufwerk haben sollte, sondern nur mit einem 3½-Zoll-HD-1,44-MByte-Laufwerk ausgestattet ist, brauchen Sie die Diskette, die dem Heft beiliegt, nicht wegzuwerfen oder an den Hund zu verfüttern. Schicken Sie einfach die Diskette sowie 10 Mark in bar für Handling und Porto an diese folgende Adresse:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Kennwort: PC-Umtausch
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

Leider können wir aus technischen Gründen keinen Umtauschservice für Low-Density-5¼-Zoll-360-KByte- oder 3½-Zoll-720-KByte-Disketten anbieten. Wir bitten um Verständnis, daß die Bearbeitung des Umtauschs etwas Zeit in Anspruch nimmt.

Impressum

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Michael Hengst (mh), Winfried Forster (wi), Volker Weitz (vw), Richard Eisenmenger (ri), Knut Gollert (kn)
Ständige freie Mitarbeiter: Boris Schneider (bs)
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski
Redaktionssekretariat: Angelika Rottner

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/46 13-289, Telefax: 089/46 13-5046

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Redaktionsdirektor: Dr. Manfred Gindle

Layout: Dagmar Portugall
Titellayout: Wolfgang Berns
Bildredaktion: Wallo Linne (Ltg.), Roland Müller, Tina Steiner (Fotografie), Werner Nienstedt (Computergrafik)
Titel: Blue Byte

Anzeigendirektion: Jens Berendsen — verantwortlich für die Anzeigen
Anzeigenleitung: Hans W. Cada
Anzeigenverwaltung und Disposition: Christopher Mark (421)

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 4 vom 1. Januar 1992

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung
Tel.: 089/46 13-894, Telefax: 089/46 13-789

Gesamtvertriebsleiter: Helmut Grünfeldt
Leiter Vertriebsmarketing: Rainer Drumm (497)

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, Postfach 11 23, 8057 Eching, Tel.: 089/31 90 06-0

Verkaufspreis: Einzelheft DM 14,80
Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ. Postfach 14 02 20, 8000 München 5

Produktion: Klaus Buck (Ltg./180), Wolfgang Meyer (Stellv./887)

Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch-Hall

Urheberrecht: Alle in *POWER PLAY* erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in *POWER PLAY* unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich.
Anfragen an Leo Hupmann, Tel.: 089/46 13-489, Telefax: 089/46 13-626

© 1992 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt

Verlagsleitung: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppe

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München,
Telefon 089/46 13-0, Telex 522052, Telefax 089/46 13-100

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:
Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Otmar Weber, Ingenieur, München: Carl-Franz von Quadt, Betriebswirt, München; Aufsichtsrat; Carl-Franz von Quadt (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Dr. Erich Schmitt.

A.T.A.C.

Inhalt:
Eine selbstablaufende Demo des neuen Microprose-Flugsimulators *A.T.A.C.*

Was Sie brauchen:
Einen MS-DOS-AT oder 386er mit mindestens 512 KByte RAM, VGA-Grafikkarte und Festplatte.

Installation:

1. Gehen Sie in das Hauptverzeichnis Ihrer Festplatte (meistens das Laufwerk "C") mit **C:**
2. Legen Sie sich ein Verzeichnis für die Demo *A.T.A.C.* an: **MD ATTAC.**
3. Begeben Sie sich jetzt in das "ATTAC"-Unterverzeichnis auf der Festplatte: **CD ATTAC**
4. Legen Sie nun die Diskette aus diesem Sonderheft in Laufwerk A und geben Sie **A:** ein.
5. Begeben Sie sich in das *A.T.A.C.*-Unterverzeichnis der Diskette (nicht der Festplatte): **CD ATTAC.**
6. Kopieren Sie alle Dateien aus dem Verzeichnis auf Ihre Festplatte: **COPY *.* C:.**
7. Zur Installation geben Sie jetzt **C:** ein, gefolgt von **MICRODEM.** Haben Sie jetzt ein paar Sekunden Geduld, bis sich das Programm entpackt hat.
8. Um nun die Demo zu starten, geben Sie **ATAC** ein, wenn Sie keine Soundkarte in Ihrem PC stecken haben. Besitzen Sie eine AdLib oder Soundblasterkarte, starten Sie die Demo mit *ATAC-A*. Befindet sich eine Roland-Soundkarte in Ihrem PC, tippen Sie *ATAC-R*.

1 MB-Erweiterung für Amiga — abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips — • **69,—**
2. Laufwerk 3,5" für Amiga • **159,—**
Adlib Musik-Karte /dt • **129,—** (IBM-PC)
Advanced Gravis Joystick • **84,95** (Amiga, Atari ST, C64, IBM-PC)
Das Lucasfilm-Buch /dt • **29,80**
Joystick-Adapter für 4 Spieler • **24,95** (Amiga, Atari ST)
PC-Soundman /dt • **239,—** • Sound Blaster 2.0 /dt • **298,—** (IBM-PC)

COMPUTER-TUNING

Bachler Computersoftware

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
A 320 Airbus /dt	99,—	99,—	99,—	—
Abandoned Places /dt	69,—	V,mö	V,mö	—
Aces of the Pacific *	—	99,—	—	—
Agony /dt	59,95	—	—	—
Alcatraz /dt	66,95	V,mö	66,95	—
Amberstar /dt	79,95	V,mö	79,95	—
Another World /dt	59,95	72,95	—	—
Apidya /dt	64,95	—	—	—
A-Train /dt	—	V,mö	—	—
B.A.T. 2 /dt	V,mö	V,mö	V,mö	—
Battle Isle /dt	69,95	89,95	V,mö	—
Birds of Prey /dt	79,95	V,mö	V,mö	—
Black Crypt /dt	59,95	V,mö	V,mö	—
Black Gold /dt	66,95	74,95	66,95	V,mö
Buck Rogers 2 - Matrix Cubed	V,mö	72,95	—	—
Bundesliga Manager /dt	52,95	59,95	52,95	39,95
Bundesliga Manager Professional /dt	69,95	69,95	V,mö	—
Castles /dt	69,95	79,95	—	—
Civilization /dt	—	99,—	—	—
Conquestador /dt	74,95	*74,95	*74,95	54,95
Conquests of the Longbow /dt	—	84,95	—	—
Cruise for a Corpse /dt	64,95	V,mö	64,95	—
Darklands /dt	V,mö	V,mö	V,mö	—
Dark Seed /dt	—	89,95	—	—
Das Schwarze Auge /dt	V,mö	V,mö	V,mö	—
Death Knights of Krynn /dt	72,95	74,95	—	—
Double Dragon 3 /dt	59,95	V,mö	59,95	39,95
ECO Quest /dt	—	84,95	—	—
Elvira II /dt	79,95	94,95	V,mö	—
Epic /dt *	66,95	74,95	66,95	—
Eye of the Beholder /dt	74,95	89,95	—	—
Eye of the Beholder 2	V,mö	79,95	—	—
Face off /dt	54,95	—	54,95	—
Falcon 3.0 /dt	—	99,—	—	—
Fire & Ice /dt	64,95	—	V,mö	—
Formula One Grand Prix /dt	79,95	V,mö	79,95	—
Gateway to the Savage Frontier	72,95	72,95	—	59,95
Gobliiins /dt	66,95	66,95	66,95	—
Gods /dt	59,95	79,95	59,95	—
Gunship 2000 /dt	—	89,95	—	—
Hook /dt	64,95	V,mö	64,95	V,mö
Hotelmanager /dt	54,95	59,95	—	V,mö
Jimmy White's Whirlwind Snooker /dt	69,95	—	69,95	—
Kick Off 2 /dt	54,95	64,95	54,95	39,95
Kick Off 2 — Final Whistle /dt	32,95	—	32,95	—
Kick Off 2 - Giants of Europe /dt	19,95	—	V,mö	—
Kick Off 2 - Return to Europe /dt	19,95	—	19,95	—
Kick Off 2 - Winning Tactics	19,95	—	19,95	—
Knightmare /dt	69,95	—	69,95	—
Knights of the Sky /dt	82,95	84,95	82,95	—
Leander /dt	59,95	—	—	—
Legend /dt	74,95	79,95	—	—
Lethal Excess /dt	66,95	—	66,95	—
Leisure Suit Larry 5 /dt	79,95	84,95	—	—
Lemmings /dt	59,95	74,95	59,95	—
Lemmings Data Disk /dt	44,95	59,95	44,95	—
Links /dt	—	89,95	—	—
Links Course Disketten (6 Stück) à	—	39,95	—	—
Lotus Turbo Challenge 2 /dt	59,95	—	59,95	—
Mad TV /dt	*74,95	89,95	*74,95	—
Manchester United Europe /dt	59,95	72,95	59,95	39,95
Might & Magic 3 /dt	74,95	84,95	—	—
Paperboy 2 /dt	59,95	59,95	—	—
Parasol Stars (Bubble Bobble 3) /dt	59,95	—	59,95	44,95
PGA Tour Golf /dt	59,95	69,95	—	—
PGA Tour Golf Course Disk. /dt	37,95	37,95	—	—
Pinball Dreams /dt	59,95	V,mö	V,mö	—
Pirates /dt	59,95	64,95	59,95	49,95
Police Quest 3 /dt	V,mö	84,95	—	—
Pools of Darkness /dt	66,95	72,95	—	—
Populous /dt	29,95	29,95	29,95	—
Populous 2 /dt	69,95	*79,95	69,95	—
Power Monger /dt	59,95	*79,95	69,95	—
Power Monger Data Disk /dt	39,95	—	39,95	—
Railroad Tycoon /dt	79,95	89,95	79,95	—
Realms /dt	72,95	*72,95	72,95	—
Red Baron /dt	79,95	89,95	—	—

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
Robocod /dt	59,95	—	59,95	—
Secret of Monkey Island /dt	69,95	89,95	69,95	—
Secret of Monkey Island 2 /dt	V,mö	89,95	—	—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—	89,95	—	—
Sec. Weap. Mission Disk. P-38, P-80 je	—	29,95	—	—
Sec. Weap. Mission Disk. HE 162	—	39,95	—	—
Secret Weapons dt. Anleitung	—	24,95	—	—
Shadowlands /dt	74,95	V,mö	74,95	—
Shuttle /dt	—	109,—	—	—
Silent Service 2 /dt	82,95	82,95	82,95	—
Sim Ant /dt	89,95	89,95	*89,95	—
Sim City & Populous /dt	74,95	74,95	74,95	—
Sim Earth /dt *	79,95	94,95	*79,95	—
Space Quest 4 /dt	74,95	84,95	—	—
Special Forces /dt	79,95	V,mö	79,95	—
Starbyte No. 1 /dt	66,95	74,95	66,95	49,95
Starbyte Super Soccer /dt	66,95	74,95	66,95	49,95
Star Flight /dt	29,95	29,95	29,95	19,95
Starflight 2 /dt	59,95	—	—	—
Storm Master /dt	69,95	72,95	69,95	—
Teenage Mutant Hero Turtles 2 /dt	59,95	69,95	59,95	44,95
The Simpsons /dt	59,95	64,95	59,95	42,95
Their finest hour /dt	69,95	69,95	69,95	—
Their finest hour Mission Disk. /dt	32,95	32,95	32,95	—
Turrican 2 /dt	59,95	—	59,95	39,95
Ultima 6 /dt	72,95	79,95	*72,95	59,95
Ultima 7 /dt	—	89,95	—	—
Ultima Underworld	—	84,95	—	—
Ultima Trilogy (4, 5 + 6) /dt	—	89,95	—	74,95
Uncharted Waters	V,mö	99,—	V,mö	—
Utopia /dt	69,95	—	69,95	—
Vroom /dt	64,95	—	*64,95	—
Willy Beamish /dt	74,95	84,95	—	—
Wing Commander /dt	V,mö	79,95	—	—
Wing Commander Secret Missions 1 o. 2	—	37,95	—	—
Wing Commander Deluxe Edition /dt (Wing Commander 1 + Mission 1 & 2)	—	99,—	—	—
Wing Commander 2 /dt	—	84,95	—	—
Wing C. 2 Special Operations 1	—	44,95	—	—
Wing C. 2 Special Operations 2	—	V,mö	—	—
Wing Com. 2 Speech Accessory Pack	—	39,95	—	—
Wizardry 7	—	V,mö	—	—
Wolfchild /dt	59,95	—	59,95	—
Wrestle Mania /dt	59,95	—	59,95	39,95

MEGA HITS

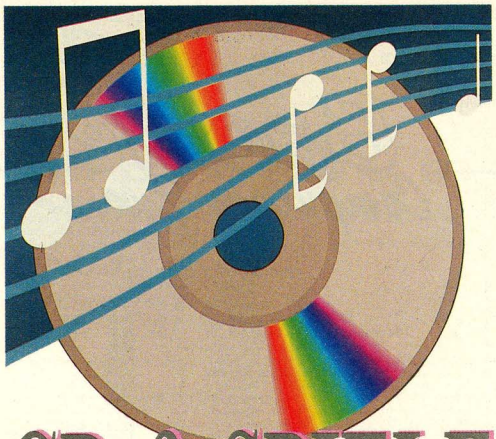
Amberstar /dt	**80,—**	Amiga & Atari ST
Formula One Grand Prix /dt	**80,—**	Amiga & Atari ST
Might & Magic 3 /dt	**75,—**	Amiga
Secret of Monkey Island 2 /dt	**89,—**	IBM-PC
Special Forces /dt	**80,—**	Amiga & Atari ST
Star Trek /dt	**79.—**	IBM-PC
Treasures of the Savage Frontier	**75,—**	IBM-PC
Ultima 6 /dt	**73,—**	Amiga
Ultima 7 /dt	**89,—**	IBM-PC
Ultima Underworld /dt	**85,**	IBM-PC

So könnt Ihr gleich bestellen:
Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 5,— DM) oder **portofrei per Vorkasse** (Bar, Scheck). Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei.

V,mö = Vorbestellung möglich

TELEFON 0 28 71 / 86 31 • 18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler — Computersoftware
Postfach 1113 • Blücherstr. 24
D—4290 Bocholt



CD & SPIELE

Mammutspeicher mit metallischem Glanz: die Compact Disc. Spielehersteller folgen dem Trend — immer mehr Programme gibt es jetzt auch auf den Silberlingen. *POWER PLAY* sagt Ihnen, was Sie über CD-ROMs wissen müssen.

Wer A und B sagt, muß auch CD sagen: In drei Jahren wird kein PC mehr ohne CD-ROM-Laufwerk angeboten. Das war die Meinung vieler Branchen-Insider auf der weltgrößten Computermesse, der CeBIT '92. Schon in diesem Jahr zeigten zahlreiche PC-Hersteller Komplettmodelle mit eingebauter Soundkarte und eben dem CD-ROM-Laufwerk. Das Motto: Multimedia-PC (MPC). Der Wettstreit, den die kleinen Silberlinge auf dem Audiosektor inzwischen gegen die gute alte Schallplatte klar für sich entschieden haben, geht bei der Software weiter. Aber: Während die Audio-CD eine ähnliche Technik ablöste, ist das Verdrängen der Disketten und Festplatten durch die glänzenden Scheiben nicht ganz so einfach. Der Grund: Die heute erschwinglichen CDs können Daten — im Gegensatz zu Floppy und Harddisk — nur einmal mit Hilfe eines teuren Equipments speichern und dann auf dem Laufwerk immer wieder abspielen. Deshalb auch der Name "CD-ROM" (Compact Disc Read Only Memory, "Nur-Lese-Speicher").

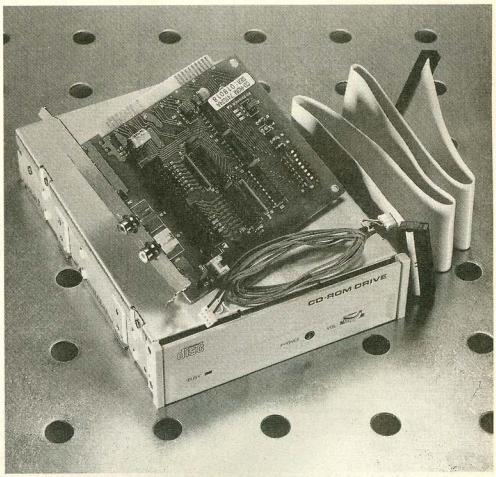
Auf die CD-ROMs, die exakt so groß wie eine Audio-CD sind (etwa 12 cm Durchmesser), passen allerdings jede Menge Daten — bis zu 600 MByte an Informationen auf eine Scheibe. Zum Vergleich: Das entspricht der Menge, für die etwa 450 Disketten (5,25-Zoll-Format, 1,2 MByte) benötigt werden.

Welche Spiele sind neu?

Die deutschen Spieleversender und -Hersteller haben die CDs bisher kaum auf der Rechnung. Zwar bieten United Software, Rushware & Co. schon Scheiben an, aber heiße Scheiben sind das allesamt noch nicht. So findet man beispielsweise mit "Defender of the crown", "Ultima VI" und "Wing Commander" (Teil 1) häufig ältere Programme auf CDs, die auch nicht mehr bieten als die Diskettenversionen. Der Preis für die Scheiben liegt etwa bei 160 Mark — eine Investition, die dem privaten Geldbeutel ein dickes Loch zufügt.

Aber den Trend, der in den USA schon sehr klar zu sehen ist, sehen auch die deutschen Anbieter. Oliver Gubba, Marketing-Mann bei Bomico: "Unser Boß war gerade in den Staaten und hat danach grünes Licht für CD-ROM gegeben." Angekündigt sind bei Bomico entsprechend denn auch einige Neuerscheinungen auf Silberscheibe (unter anderem "Stella 7", "Fascination" und "European Space Simulator"). Aber nicht nur Bomico, auch bei den anderen großen deutschen Spieleanbietern, United Software und Rushware, werden

Gemeinsam auf einer CD: das Weltraumepos "Wing Commander" und das Adventure "Ultima VI"



Unzertrennlich: Das CD-ROM-Laufwerk und die Controller-Steckkarte, die den Datenfluß zum PC kontrolliert.

Spiele auf CD angeboten. Eine der Firmen, die sehr viele Programme auch auf CD-ROM anbieten, ist Sierra. Nicht nur die Klassiker Space Quest 4 und 5 sowie Larry 5 gehören zum Angebot, sondern auch neue Spiele wie das Familienspiel "Jones in the fast lane" oder "Mother Goose".

Ein Hindernis für ein größeres Softwareangebot auf CD ist derzeit noch die geringe Verbreitung der Laufwerke. Das (für PCs) neue Medium beginnt ja erst, sich auf diesem Markt zu etablieren. Wer heute vor dem Kauf eines CD-ROM-Laufwerkes steht, der kann zwei Wege gehen: Einmal bieten Hersteller das Laufwerk separat, in anderen Fällen zusammen mit einer Soundkarte an. Zwei Beispiele für die beiden Richtungen sind

— CD-ROM-Laufwerk inklusive Controller, das beispielsweise von Vobis oder Philips für etwa 600 Mark angeboten wird, und

— die Komplettlösung CD-ROM/Soundkarte, die beispielsweise die Hamburger Firma CPS (Soundblaster Pro inklusive Controller und CD-ROM) anbietet.

Lösung 1: CD-ROM pur

Der preiswerteste Einstieg in die CD-ROM-Technik ist der Kauf eines CD-Laufwerkes inklusive einer Steckkarte, die den Datentransfer steuert. Alle in dieser Form angebotenen Laufwerke können nicht nur PC-Software lesen, sondern auch Audio-CDs abspielen. Schließt der Anwender an die entsprechende Buchse einen Kopfhörer an, kann er mittels der Systemsoftware dann auch Genesis, Lindenberg oder Bach hören. Aber das ist natürlich noch nicht alles: Vobis legt seinem Laufwerk eine CD bei, die eine Reihe von Sharewares-Programmen, Bilddateien für Windows und Utilities enthält.

Die CDs werden nicht direkt in das Laufwerk geschoben, wie von der Audio-CD gewohnt. Als "Transporter" dient ein kleines Gehäuse aus Plastik und Metall, der sogenannte Caddy.

Der Festplatte bietet das CD-ROM-Laufwerk zwar in Sachen Speicherkapazität die Stirn, aber im Tempo hält sie noch nicht mit: Das Vobis-Laufwerk beispielsweise hat eine Datentransferrate von etwa 150 KByte/s, und die Zugriffsrate ist noch etwas schlechter — so braucht das Vobis-Laufwerk etwa 800 Millisekunden im Schnitt, um von einer Spur zur anderen zu wechseln. (schnelle Festplatten: 180 KByte/s und 350 ms). Hier muß an der Steuersoftware noch erheblich gearbeitet werden, um dem CD-ROM-Laufwerk Beine zu machen.

Lösung 2: Sound & Vision

Der PC ist ein Arbeitspferd. Musikalische Fähigkeiten haben ihm seine Entwickler nicht in die Wiege gelegt, für eine simple Fehlermeldung bei Fehlbedienung der Textverarbeitung reicht der Piepston des eingebauten Lautsprechers ja auch aus. Jedoch, die Zeiten ändern sich, Computer wie der Mac oder der Amiga machen dem PC in Sachen Sound längst etwas vor. Und: Per zusätzlicher Hardware, an die die Väter des Ur-PC noch nicht einmal denken konnten, entlocken heute PC-Besitzer ihrem Computer sogar Stereoklänge. Spiele erklingen erst dann im Bombast-Sound, im Hintergrund der Computerpräsentation trällert die Werbebotschaft — "Come and get the feeling...".

Der "Soundblaster Pro", entwickelt von der amerikanischen Firma Creative Labs, ist eine solche Erweiterung, die dem PC die Flötentöne beibringt. Die Steckkarte, die in jeden IBM-kompatiblen PC eingebaut werden kann, bietet sogar ein Hörerlebnis in Stereo, und das mit einer max. Ausgangsleistung von beachtlichen 4 Watt pro Kanal (an 4 Ohm). Zusätzlich kann man an die Steckkarte ein CD-ROM-Laufwerk anschließen. Die Hamburger Firma CPS bietet den Soundblaster Pro zusammen mit dem CD-ROM-Laufwerk "521B" an (Preis: etwa 1200 Mark). Zusätzlich zur Soundblaster-Pro-Karte und dem CD-Player (der sowohl Musik-CDs als auch Daten-CDs abspielt) findet man im "Multimedia"-Paket je nach Ausbaustufe eine Reihe Software (z.B. "Multimedia-Windows", das Präsentationsprogramm "SantaFe Media-Manager" oder für MIDI-Fans den

KOSTENLOSE SOFTWARE

können wir Ihnen leider auch nicht bieten.
Aber viel hat nicht gefehlt – vergleichen Sie selbst!
Bestellen Sie unter

Tel. 0 24 03/2 11 88
Fax 0 24 03/2 83 83

Versand 99, Jülicherstr. 53-55, 5180 Eschweiler.

AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIGA · AMIG

IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC · IBM PC

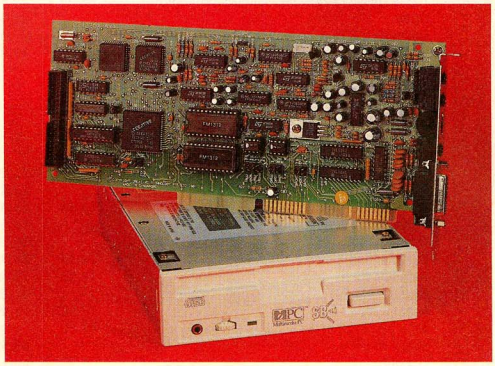
	Amiga	PC
Aces of the Pacific		79,99
Action Pack (Kick Off, Turrican 1+2, X-Out)	59,99	
Air, Land and Sea	72,99	79,99
Apidya	59,99	
Armour-Geddon	54,99	64,99
Bane of The Cosmic Forge		64,99
Bard's Tale Construction Set		64,99
Bard's Tale Trilogy (1, 2, 3)	72,99*	79,99
Battle Isle	64,99	79,99
Birds of Prey	72,99	
Buck Rogers 2 (englisch)		79,99
Bundesliga Manager Professional	64,99	64,99
Civilization		92,99
Covert Action	76,99	86,99
Daily Sports Cover Girl Strip Poker	54,99	59,99
Das Schwarze Auge: Die Schicksalsklinge	64,99*	79,99*
Dune		72,99
Dungeon Master		64,99*
Eco Quest		79,99
Elvira 2: The Jaws of Cerberus	Amiga 64,99	PC 79,99
Eye of the Beholder 2 (engl.)	79,99	79,99
Falcon 3.0		92,99
Formula One Grand Prix	76,99	92,99*
Gateway to the Savage		79,99
Gunship 2000		92,99
Harpoon Battleset # 4	33,99	33,99
Harpoon 1.2.1	72,99	79,99
Hyperspeed		92,99
Indiana Jones 4	79,99*	79,99*
John Madden Football	56,99	
King's Quest 5 CD-ROM		86,99
Legend	59,99	59,99
Leisure Suit Larry 5	64,99	79,99
Lemmings	54,99	72,99
Locomotion	54,99	59,99*
Magic Candle II		72,99
Mad TV	64,99*	79,99
Might and Magic 3	64,99	79,99
Monkey Island 2	Amiga 79,99*	PC 79,99
Oh No! More Lemmings (Stand Alone)	54,99	59,99
PGA Tour Golf Plus	64,99	72,99
Pools of Darkness (englisch)	64,99	64,99
Rampart		64,99*
Robin Hood (Conquest of the Longbow)	64,99*	79,99
Shuttle		104,99
Space Quest 4	64,99	79,99
Special Forces	76,99	
Star Trek		72,99
Steel Empire	64,99	72,99
The Games: Winter Challenge		64,99
Ultima 6 (englisch)	64,99	64,99
Ultima 7: The Black Gate (engl.)		79,99
Ultima Underworld: The Stygian Abyss		79,99
Ultima Trilogy 2 (4, 5, 6) (engl.)		79,99
Wing Commander 2		79,99

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.
Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1 MB; PC-Programme benötigen VGA Karte und eine Festplatte. Sämtliche Spiele werden mit einer deutschen Anleitung geliefert (außer die entsprechend mit „englisch" gekennzeichneten). Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung für den PC unbedingt das Diskettenformat an (3 ½" oder 5 ¼").
Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit *gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig. Der Versand erfolgt per Nachnahme zzgl. DM 8,50 oder per Vorkasse zzgl. DM 5,50 Versandspesen. Bestellen Sie noch heute unter Angabe Ihres Computertypen unsere kostenlose Preisliste mit unserem "Schnäppchen-Markt".

Versand 99
Jülicher Straße 53-55, 5180 Eschweiler, Tel.: 0 24 03/2 11 88 oder Fax 0 24 03/2 83 83

Copyright Sesam Tele GmbH

"Sequencer Plus Junior". Das Herzstück der CD-Musikmaschine von CPS ist die Soundblaster-Pro-Karte. Zum Einbau der Karte muß das PC-Gehäuse geöffnet werden, die Karte wird dann in einem freien Steckplatz (Slot) auf der Platine untergebracht. Der Soundblaster Pro kann nicht nur bereits fertige Musikstücke in Stereo wiedergeben, sondern auch Töne von CD, vom Verstärker oder mit Hilfe eines angeschlossenen Mikrofons in Computerdaten umwandeln (Fachausdrücke: sampeln, digitalisieren). Bis zu 22 Stimmen in Stereo gibt die Soundkarte wieder, die Sampling-



Rate beträgt maximal 44,1 kHz. Zusätzlich kann man mit der Karte unterschiedliche Tonquellen miteinander mischen: bereiteits ditalisierten Stereosound, Mikrofoneingang, Line-in-Signal (z.B. Verstärker, ein Cinch-Kabel hierfür ist im Lieferumfang vorhanden) und das CD-Signal.

Die Lautstärke aller eingehenden Tonquellen kann man dabei per Software steuern. Weiterhin bietet der Soundblaster Pro noch einen Joystick-Anschluß, der gleichzeitig auch (mittels beigefügtem Adapter) als MIDI-Anschluß dient — beispielsweise für ein Keyboard oder eine Gitarre. Und — last but not least — ist auf der Steckkarte noch der Anschluß für ein CD-ROM-Laufwerk (CD-ROM-Interface für AT-Bus) untergebracht.

Das CD-ROM-Laufwerk kann — wie auch die Einzellösung von Vobis — sowohl Musik-CDs als auch Programm-CDs "abspielen", dient also gleichzeitig als Musikmaschine und als Datenspeicher. Ein regel-

Das klappt ja: Der Silberling kommt unter die Haube.

Sound & Vision: "Soundblaster Pro" und CD-ROM — ein starkes Team für multimediale Freuden

So funktioniert ein CD-ROM-Laufwerk

Daß CD irgendetwas mit Laser zu tun hat, weiß man inzwischen. Aber welche Technik steckt genau dahinter? Ähnlich wie bei einer Schallplatte folgt der Laserstrahl, der quasi den Tonabnehmer darstellt, im CD-Spieler einer spiralförmigen Spur. Um eine vollbeschriebene CD komplett abzutasten, legt der Laserstrahl in 60 Minuten Spielzeit stolze 25 Kilometer zurück. Weil die Spur auf einer CD spiralförmig verläuft, muß bei der Herstellung und später beim Abspielen eine Besonderheit berücksichtigt werden: Bei einer konstanten Rotationsgeschwindigkeit könnten auf den äußeren Windungen weniger Datenblöcke (sog. Tracks) gelesen werden, als auf den inneren. Die Entwickler der CD-Player umgehen das mit einer wechselnden Rotationsgeschwindigkeit. Beim Abspielen ist die Drehung der CD desto schneller, je weiter außen die gerade zu lesende Information liegt.

Wie aber können aber überhaupt Informationen vom Laser übertragen werden? Auf einer etwa 1,2 mm starken, mit Silizium bedampften Kunstoffscheibe befinden sich bei der Herstellung erzeugte Vertiefungen (sog. "Pits"). Trifft der Laserstrahl nun beim Abtasten der Oberfläche auf ein Pit, verändert sich der Ablenkwinkel des Lichtstrahls. Über ein Spiegelsystem wird dann die Information "0" oder "1" (je nach Ablenkung) an einen lichtempfindlichen Sensor weitergeleitet — und diese beiden Werte sind ja die Grundlagen, aus denen jedes Programm, jede Computergrafik und natürlich auch CD-Musik zusammengesetzt ist.

Ein Wort zu den Produktionskosten: Abhängig von der Auflage, liegen sie zwischen 10 und 20 Mark pro CD. Bezogen auf die Gesamtkapazität kostet 1 MByte knapp 40 Pfennige. Damit ist die CD das derzeit kostengünstigste Speichermedium im Bereich der Datenverarbeitung.

Die Stärke der CD ist ihre riesige Speicherkapazität. Auf einer einzigen vollbeschriebenen Scheibe lassen sich bis zu 635 MByte Daten speichern. Rechnet man einige MBytes ab, die für spezielle Fehlerkorrekturverfahren beansprucht werden, ergibt sich ein Mittel von 540 MByte pro CD-ROM. Damit ist die CD als Datenquelle für Datenbanken prädestiniert. Umfangreiche Verzeichnisse, wie etwa Zahlenreihen, Dokumenten und Grafikbibliotheken finden auf einer einzigen CD Platz. Aber auch einzelne Programme, wie beispielsweise Corel Draw, oder ganze Programmsammlungen (siehe Grag Bag, Version 3.0), werden schon auf CD angeboten. Der Softwareriese Microsoft plant sogar Windows NT ausschließlich auf CD-ROM anzubieten. Und natürlich kann man auf einem derart großen Speicher hervorragend Spiele mit zusätzlichen Sounds und Bombastgrafiken aufpeppen.

barer Ausgang an der Frontseite CD-ROM erlaubt den Anschluß eines handelsüblichen Kopfhörers.

Die CDs werden auch hier über den Umweg einer kleinen Plastikbox, dem sogenannten Caddy, in das Laufwerk geschoben. Gesteuert wird das CD-ROM mit Hilfe des mitgelieferten Programms "CDPLYR". Nach dem Start der Software findet man auf dem Bildschirm alle gewohnten Tasten eines CD-Players wieder.

STEFAN KÖNIG

Spiele auf CD

Titel	Hersteller
Loom	Lucasfilm Games
Carmen Sandiego: Deluxe Edition	Electronic Arts
Links	Access
Murder Makes Strange Deadfellows	Tiger Media
Living Books	Broderbund
Jones in the fast lane	Sierra
Wing Commander & Ultima 6	Origin
Mother Goose	Sierra
Kings Quest 5	Sierra
Larry 5	Sierra
Space Quest 4	Sierra
Wing Commander inkl. Secret Missions 1 & 2	Origin
European Space Simulator	Coktel Vision
Gunship & Midwinter	Microprose
M1 Tank Platoon	Microprose
MIG 29 Fulcrum/Superfulcrum	Domark
Railroad Tycoon	Microprose
Red Storm Rising/Carrier Command	Microprose
Prince of Persia/NAM	Domark
Rick Dangerous/Savage Empire/ 3D-Pool/Microprose Soccer	Microprose

So bauen Sie das CD-ROM-Laufwerk ein

Voraussetzungen für den Einbau eines neuen Laufwerkes in Ihren PC: Es muß noch ein Platz für das 5,25-Zoll-Laufwerk sein, und ein freier Steckplatz muß die Controllerkarte oder die Soundkarte mit CD-ROM-Anschluß (übernimmt die Steuerung des neuen Laufwerks) aufnehmen können.

Und so bauen Sie Controller und Laufwerk ein:

— Zuerst öffnen Sie das Gehäuse Ihres PCs (Garantieverlust beachten!), indem Sie die entsprechenden Schrauben lösen und die Abdeckung entfernen.

— Im zweiten Schritt entfernen Sie die Blende an der Frontseite des PC, die vor dem gewünschten Einbauplatz steckt.

— Überprüfen Sie, welche Leiterbahn an der für die Verbindung mit dem breiten Stecker am Flachbandkabel mit "1" bezeichnet ist. An diese Position muß die Seite des Kabels, das mit einer roten Phase gekennzeichnet ist.

— Bringen Sie das Laufwerk an der richtige Stelle und schrauben es anschließend fest. Stecken Sie nun den Stecker mit dem Flachbandkabel richtig herum an das Laufwerk. Verbinden Sie dann die Kabel für die Stromversorgung und die Audio-Übertragung mit dem Laufwerk.

— Stecken Sie nun den Controller in einen freien Steckplatz. Entfernen Sie vorher die Metallzunge an der PC-Rückseite. Schrauben Sie nun die Controllerkarte fest.

— Verbinden Sie nun Flachband- und Audiokabel mit dem Controller (wieder auf korrekte Lage achten). Fertig!

ORIGINAL v. deutschen DISTRIBUTOR:
SOUNDBLASTER
- Version 2.0 incl. SOUNDBOARD 279,-
- SET 2.0 incl. STEREO OPTION 320.-
12 Monate Garantie, Zugriff a. SB-Mailbox
SB-PRO Incl. SantaFe Multimedia Man. 498.-
CD-ROM Laufwerk 798.-
neu: BEST OF
Public Domain & SHAREWARE
ab 3 Mark pro Diskette :
Sonderliste + PC-Liste
kostenlos!!!
ROLAND LAPC-I 799,-
THUNDERBOARD 279,-
AdLib dt. Handbuch 135,-
FRANZIS TASCHENBUCH
Sound Blaster 19,80
Tip & Tricks, Programme und Zubehör
VERSANDKOSTEN Inland: DM 6,-
Post Nachnahme
Vorauskasse o. Stammkunden DM 4,-
Okay Soft
Am Graben 2 · W-8471 WEIDING
09674-1279 Fax-1294
hotline new's
-8405

Aus unserem Angebot:

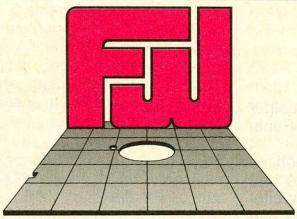
Air:Sea Supremacy DA	82.90
Airbus A 320 at.Vers.	91.90
Airline at.Vers.	65.90
Amor Alley	68.90
Bandits King o.Ch. pc	84.90
Barda Tale Trilo.	81.90
Battle Isle at.Vers.	81.90
Buck Rogers II	69.90
Bundesl.Manag.prof.	69.90
Cadaver at.Vers.	82.90
Castle Brian pc	79.90
Casino of the World	72.90
- Add on Poker	39.90
- Add on Lotto-Slots	39.90
Chessmaster 3000	78.90
Chips Challenge at.Ani.	59.90
Civilisation at.Vers.	89.90
Conan	81.90
Con.of Long Bow sierra	82.90
Eco Quest pc sierra	76.90
Elvira 2 at.Vers.	78.90
Eye of Beholder II	71.90
Falcon 3.0 at.Vers.	89.90
Flames of Freedom pc	89.90
Gate.t.Savage Fron. pc	82.90
Gods at.Vers.	71.90
Golden Axe	69.90
Gunship 2000 at.Ani.	82.90
Harpoon 1.21 at.Vers.	82.90
-Battle Set 3 und 4	39.90
-Editor	48.90
Hyperspeed at.Ani.	92.90
Kaiser at.Vers.	91.90
Kings Quest V at. vga	89.90
Larry 5 VGA at.Vers.	82.90
Laffer Utilities	79.90
Lemmings at.Ani.	74.90
-Data Disk at.Ani.	57.90
Lemmings 2 at.Ani.	68.90
Links - VGA at.Ani.	83.90
-Zusatzd. 1/2/3/4/5 je	39.90
Mad TV at.Vers.	83.90
Manchester Un.Europe	67.90
Maupti Island at.Vers.	79.90
Might + Magic 3 pc	82.90
Monkey Island 2 vga pc	82.90
Nova 9 at.Ani.	81.90
Obitus	77.90
Paperboy 2 at.Vers.	59.90
Police Quest 3 at.Vers.	82.90
Pool of Darkness	69.90
Red Baron at.Vers.	82.90
Roger Rabbit	66.90
Secret Wea.of Luftw.	82.90
-Mission Disk P38	37.90
-Mission Disk P80	37.90
Shuttle (Space) pc	105.90
Sim Ant at.Vers.	88.90
Space Quest IV pc vga	84.90
Spellcasting 201	80.90
Star Trock at.Vers.	73.90
Steigenb. Hotelman.	59.90
Super Space Invader	56.90
Terminator	81.90
Terminator II	74.90
Thunderhawk	83.90
Titus the Fox at.Vers.	69.90
Ultima Underworld at.	82.90
Uncharted Waters	94.90
Willy Beamish vga pc	82.90
Wing Commander I ed.	92.90
(incl. Mission 1 und 2)	
Wing Commander II	82.90
-Speech Pack	38.90
-Operation Disk	42.90
Winter Challenge	73.90
Wizardry 7	98.90

OKAY SOFT
Liste kostenlos !!

FUNMAIL
Reklamationen nur binnen 7 Tagen (Software umtausch nur bei ungeöffneter Verpackung)

MONKEY ISLAND 2 DV	ÖS 679,-		SIM ANT	ÖS 749,-
BATTLE ISLE DV	ÖS 679,-		FALCON 3.0	ÖS 798,-
BUNDESLIGA MAN. PROF. DV	ÖS 565,-		A 320 AIRBUS DV	ÖS 759,-
ULTIMA 7	ÖS 679,-		THRUSTMASTER FLIGHT CONTROL STICK	ÖS 1.615,-
ULTIMA UNDERWORLD	ÖS 679,-		THRUSTMASTER WEAPONS CONTROL STICK	ÖS 1.615,-
WIZARDRY 7			SOUNDBLASTER 2.0 DV	ÖS 2.190,-
LEATHER GODDESSES 2 VGA	ÖS 798,-			
ACES OF PACIFIC				
WING COMM 2 MISSIONS 1	ÖS 275,-			

Keine Haftung für Kompatibilität der Systeme
Preisänderungen, Irrtümer & Lieferung vorbehalten.
VERSAND PER NN OD. VORKASSE: ÖS 50,-
TEL. 0512/36 14 14
FUNMAIL, POSTFACH 46, A-6029 INNSBRUCK


FUNWARE GMBH, ANDECHSSTRASSE 85, 6020 INNSBRUCK
TEL. 0512/49 51 15, FAX 0512/36 14 42
Blitzversand. Händleranfragen erwünscht. Wir stellen Ihre Wunschsysteme zusammen. Gegen Aufzahlung von 5% 3 Jahre Garantie auf das gesamte System.
Irrtümer und Lieferung vorbehalten.
Es gelten ausschließlich unsere Geschäfts- und Lieferbedingungen.

FW 386-40
40 Mhz Taktfrequenz, 64K High-Speed-Cache (Write-Back, bis 256K Cache erweiterbar), 4 MB Ram (SIMM, 60-70 ns, bis 32 MB, mit Karte bis 64 MB erweiterbar), 16 Bit VGA-Karte (bis 1024*768, 70 Hz flimmerfrei), 1*parallel, 2*seriell, Tastatur (hochwertig, abgeschirmtes Kabel, Ferritkern, 2 Jahre Garantie), 125 MB-Festplatte (13ms, AT-Bus, Autopark, 2 Jahre Garantie), 5,25" und 3,5" Laufwerk HD, Desktop-FW-Gehäuse, Maus (echte 400 Dpi), 1 Jahr Garantie
ÖS 19.990,-
Solange der Vorrat reicht.

KLEINES

Stehen Sie mit dem Fachchinesisch der PC-Welt auf Kriegsfuß? Keine Panik! Hier finden Sie die wichtigsten PC-Begriffe, die man kennen sollte, anschaulich und kurz erklärt.

Unser kleines Hardware 1 x 1 hilft Ihnen weiter, wenn Sie über ein Wort oder eine Abkürzung aus der PC-Welt stolpern, die Ihnen noch nicht bekannt sind. Experten und Profis brauchen ab hier nicht mehr weiterzulesen. Einsteiger jedoch sollten sich die Muße nehmen, diesen Artikel durchzulesen.

Boris Schneider

Speicher

Memory Manager: Programm, das auf 386-Computern den zusätzlichen Speicher verwaltet. Nur mit einem Memory-Manager kommen Spiele und andere Programme an das zusätzliche RAM heran. Die bekanntesten Manager sind:
— *HIMEM.SYS* (von Microsoft, verwaltet Extended Memory)
— *EMM386* (von Microsoft, verwaltet Expanded Memory)
— *QEMM386* (von Quartedeck, macht den Speicher sowohl zu Extended wie Expanded Memory gleichzeitig).
— *386MAX* (von Qualitas, arbeitet ähnlich QEMM)

Extended Memory: Eine Art, den zusätzlichen Speicher (mehr als 640 KByte) zu verwalten. Einige Spiele nutzen Extended Memory aus, wenn ein entsprechender Manager (HIMEM, QEMM, 386MAX, etc.) geladen ist.

Expanded Memory: Eine Art, den zusätzlichen Speicher (mehr als 640 KByte) zu verwalten. Einige Spiele nutzen Expanded Memory aus, wenn ein entsprechender Manager (EMM386, QEMM, 386MAX, etc.) geladen ist.

EMS: Abkürzung für Expanded Memory

XMS: Abkürzung für Extended Memory

Grafikkarten

MCGA: Grafikmodus mit einer Auflösung von 320 x 200 Punkten in 256 Farben.

VGA: VGA-Karten beherrschen neben EGA, CGA und MCGA auch noch hochauflösende Modi, zum Beispiel 640 x 480 Punkte in 16 Farben. (Siehe auch Super-VGA).

Super-VGA: VGA-Karten, die über den VGA-Standard hinaus auch weitere Grafikmodi (beispielsweise 640 x 480 in 256 Farben oder 32768 Farben) bieten. Super-VGA-Karten verschiedener Hersteller sind nicht kompatibel und haben auch jeweils unterschiedliche Modi. Spielehersteller unterstützen diese Modi deswegen ganz selten oder gar nicht. Praktisch jede VGA-Karte, die heute verkauft wird, ist eine Super-VGA-Karte, auch wenn die Hersteller es gar nicht mehr extra erwähnen.

EGA: Grafikstandard mit 16 Farben bei Auflösungen von 320 x 200, bis 640 x 350. Wird inzwischen nur noch halbherzig unterstützt.

CGA: Uralt-Grafikstandard mit vier Farben, wird praktisch gar nicht mehr unterstützt.

S3-Grafikkarte: VGA-Karte mit eingebautem Windows-Beschleuniger. Spiele werden dadurch nicht schneller.

VGA-Monitor: Monitor, der alle gängigen VGA-Modi anzeigen kann, meistens auch die Super-VGA-Modi, diese aber nur mit Flimmern (Interlace).

Multisync-Monitor (auch Multiscan-Monitor): Monitor, der alle VGA-Auflösungen, auch die Super-VGA-Auflösungen, flimmerfrei darstellen kann (Non-Interlace).

Prozessoren:

8088: Der erste PC-Prozessor, wird praktisch gar nicht mehr eingesetzt.

8086: Der XT-Prozessor, in Geschwindigkeiten bis zu 10 MHz erhältlich.

80186: Prozessor, der nie in PCs eingesetzt wurde.

80286: Der AT-Prozessor, bei gleicher Taktgeschwindigkeit schneller als ein 8086er, in Geschwindigkeiten bis zu 25 MHz erhältlich. Übliche Geschwindigkeiten: 12, 16, 20 MHz.

80386DX: Der Prozessor in "386er"-PCs. Bei gleicher Taktgeschwindigkeit wesentlich schneller als 80286er. Übliche Geschwindigkeiten: 20, 25, 33 und 40 MHz.

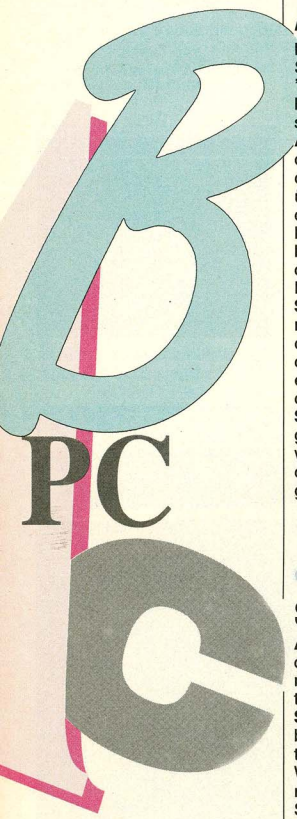
80386SX: Kleiner Bruder der 80386DX, etwas langsamer und preiswerter, in Geschwindigkeiten 16, 20 und 25 MHz erhältlich.

80486DX: Neuester PC-Chip, bei gleicher Taktfrequenz wesentlich schneller als ein 80386er, hat einen zusätzlichen Mathematik-Coprozessor gleich eingebaut. In Geschwindigkeiten von 25, 33 und 50 MHz erhältlich.

80486SX: Kleiner Bruder des 80486DX, teurer, aber nicht viel leistungsfähiger als ein 80386DX, kein Mathematik-Coprozessor.

80586: Noch Zukunftsmusik, die nächste PC-Generation, für 1993 angekündigt, wird wahrscheinlich die Preise für 486er drastisch fallen lassen.

Taktfrequenz: Fachwort für den "Herzschlag" des Computers. Je schneller die Taktfrequenz, desto schneller der Rechner. Die Geschwindigkeit hängt aber auch vom verwen-



deten Prozessor ab. Wichtig beim Kauf: Immer die echte Taktfrequenz erfragen, nicht mit einem "Landmark"-Wert zufriedengeben.

Landmark: Die größte Mogelpackung der Computerindustrie. Ein Wert, der angibt, wie schnell die Hardware im Vergleich zu einem Uralt-PC läuft. Ein 16-MHz-PC kann durchaus einen Landmark-Wert von 20-MHz haben. Der Haken: Der Händler verkauft Ihnen den Computer vielleicht als 20 MHz-Rechner. Bestehen Sie immer auf dem korrekten Wert. Den Landmark-Wert können Sie benutzen, um zwei ähnlich ausgestattete Rechner zu vergleichen, da ist der mit dem höheren Landmark-Wert wirklich der schnellere.

Aus der Spielewelt

Level: Eine Spielstufe, ein Spielabschnitt, quasi ein "Stockwerk" eines Spiels.

High score: Die bisher höchste erreichte Punktzahl.

Anklicken: Ein Symbol auf dem Bildschirm anklicken bedeutet, mit dem Mauszeiger über das Symbol zu fahren und den linken Mausknopf einmal kurz zu drücken.

Inventory: Alle Gegenstände, die Sie bei sich haben, bilden Ihr Inventory (Inventar).

Spielstand speichern: Wenn man einen Spielstand speichert, hinterläßt das Programm quasi ein Lesezeichen (wie in einem Buch) an der Stelle, an der Sie gerade sind.

Spielstand laden: Das Programm lädt das Lesezeichen wieder und bringt Sie genau an die Stelle zurück, an der Sie gespeichert haben.

Soundkarten

AdLib: Erste ernstzunehmende Soundkarte, 11 Stimmen, mono, heutzutage etwas veraltet.

SoundBlaster: AdLib-Nachbau mit zusätzlichen Fähigkeiten, darunter Aufnahme und Wiedergabe digitalisierter Geräusche. Hat sich als Low-cost-Standard durchgesetzt.

Roland MT-32 / LAPC-1: Synthesizer-Module und Steckkarten von Roland, teuer, aber bester Klang, wird nicht von allen Spielen unterstützt.

AdLib Gold: Zweite Generation der AdLib-Karte, noch keine Unterstützung durch Softwarehersteller.

SoundBlaster Pro: Stereoversion des SoundBlasters mit doppelter Stimmenzahl, immer noch AdLib-kompatibel, stark als neuer Standard im Kommen.

Sound Master: AdLib-Nachbau mit Wiedergabemöglichkeit digitaler Geräusche, aber nicht kompatibel zum SoundBlaster, deswegen nicht von allen Programmen unterstützt.

Schlagworte

Betriebssystem: Das Programm, das dem Computer die grundsätzlichsten Dinge beibringt. Am aktuellsten ist MS-DOS in der Version 5.0, großer Konkurrent ist DR-DOS in der Version 6.0. Kleinere Versionen sollten bei einem Neukauf-PC mitgeliefert werden. MS-DOS ist DR-DOS vorzuziehen, wenn es auf vollständige Kompatibilität ankommt, denn eine Handvoll Programme verweigert unter DR-DOS den Dienst oder zeigt unerklärliche Fehler (Wing Commander 2, Falcon 3.0).

Multimedia: Überstrapaziertes Schlagwort für alles, was gleichzeitig mit Bild, Text und Ton zu tun hat, also eigentlich jedes Computerspiel. Gemeint wird aber meistens besonders viel Bild und Ton, möglichst als Film oder digitalisierte Sprache/Musik. Große Multimedianwendungen/Spiele setzen wegen des enormen Speicherbedarfs ein CD-ROM voraus, aber CD ist nicht gleichbedeutend mit Multimedia.

MPC-kompatibel: MPC (Multimediapersonalcomputer) ist die Abkürzung für einen neuen Microsoft-Standard. Ein Computer, der MPC-kompatibel ist, kann MPC-Programme laufen lassen. Ein guter MPC-Rechner hat einen 386er, 4 Megabyte RAM, Super-VGA, eine schnelle Festplatte, ein schnelles CD-ROM und eine Soundkarte mit Digital-Kanal.

MPC-Upgrade-Kit: Paket, das jeden genügend schnellen Rechner (ab schnellem 286er aufwärts) MPC-kompatibel macht. Gibt es von mehreren verschiedenen Herstellern (siehe Test in diesem Heft).

Laptop: tragbarer Computer

Notebook: Kleiner Tragbarer Computer (DIN A4)

Off-Disk-Protection: Modewort für "Kopierschutz", der in der Anleitung steckt. Das Programm läuft nur, wenn man ein Wort oder einen Begriff aus dem Handbuch identifiziert.

Kompatibel: Zwei Dinge sind kompatibel, wenn sie miteinander laufen. Ist ein Spiel nicht "DR-DOS-kompatibel", dann bedeutet dies, daß mit DR-DOS dieses Spiel nicht oder nur fehlerhaft läuft. Manchmal sagt ein Hersteller nur "die Kompatibilität wurde nicht getestet" — daß heißt, ob es läuft, müssen Sie selber herausfinden. Läuft es nicht, haben Sie es mit dem Umtausch schwer, manche Händler nehmen es zurück, andere nicht.

Zubehör

Joystick: Auf PCs immer analoges Steuerelement — je stärker Sie in eine Richtung drükken, desto heftiger ist die Reaktion auf dem Bildschirm. Ist nur mit Steckkarte anschließbar. Joystick-Anschluß auf Multi-I/O-Karten oder diversen Soundkarten verfügbar. Billig-Joysticks und Billigsteckkarten machen auf vielen schnellen 386ern und 486ern Ärger.

Maus: Hat inzwischen jeder PC. Sollte Microsoft-kompatibel sein, damit sie mit garantiert jedem Spiel funktioniert.

Null-Modem-Kabel: Ein Kabel, mit dem zwei Computer über den seriellen Port verbunden werden. Ein normales serielles Kabel funktioniert nicht, da bei einem Null-Modem-Kabel einige Drähte getauscht sein müssen. Spiele, die auf zwei PCs gegeneinander gespielt werden können, benötigen ein Null-Modem-Kabel.

Serieller Port (Com-Port): Der serielle Anschluß Ihres Computers. Hier werden Maus, Modem oder Null-Modem angeschlossen.

Massenspeicher

CD-ROM: Compact Disc mit Computer-Daten.

CD-ROM-Laufwerk: Compact-Disc-Laufwerk für Computer.

IDE-Festplatte: siehe AT-Bus-Festplatte

AT-Bus-Festplatte: sehr schneller und dennoch preiswerter Festplattentyp. Benötigt speziellen IDE-Controller (AT-Bus-Controller).

MFM-Festplatte: "Klassischer" Festplattentyp, preiswert, aber langsam.

RLL-Festplatte: Speichert mehr Daten als MFM-Platte und ist etwas schneller, aber nicht viel.

SCSI-Festplatte: Schnelle Festplatte, die auch extrem groß (bis zu mehreren Gigabyte) sein kann, relativ teuer, für professionellen Einsatz.

HD-Disketten: High-Density-Disketten, speichern doppelt bis viermal so viele Daten wie normale Disketten. Voraussetzung ist ein HD-Laufwerk.

ED-Disketten: Neuer Diskettentyp, bis zu vier Megabyte.

ARMOR ALLEY

Diese Straße hat es wahrlich in sich: *Armor Alley* bietet zwar technisch nur Mangelware, aber spielerisch sorgt die strategische Herausforderung für so manche schlaflose Nacht.

Der feindliche Helikopter greift an

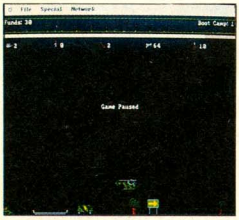
In einer Zeit, in der voluminöse Musikorgien und opulente VGA-Grafiken schon fast zum Standard eines zünftigen PC-Spieles gehören, mutet *Armor Alley* wahrlich wie ein Relikt aus der Computersteinzeit an. Da huschen Mini-Sprites über einen fast leeren Bildschirm und außer ein paar mageren Sound- und Grafikeffekten wird nur wenig für Auge und Ohr geboten. Viele werden angesichts der technischen Mangelkost verzweifelt nach dem Ausschaltknopf des PCs greifen. "Was für ein Schrott!", lautet oft das leider vorschnelle und ungerechtfertigte Urteil. Lassen Sie sich nicht von überhastet getroffenen Meinungen täuschen! Denn in *Armor Alley* steckt mehr Spaß, als in so manchen High-End-Programmen, die zwar mit Farben und Musik protzen, sich aber spielerisch als heiße Luft entpuppen.

Das Grundkonzept von *Armor Alley* ist genauso simpel, wie die Grafik. Das komplette Spielfeld besteht in jedem der ungefähr zwölf verschiedenen Szenarios aus einer einfachen Straße. An den beiden Enden der Straße sitzt je eine militärische Basis. Ziel des Spieles ist es, die jeweils gegnerische Basis zu erobern. Dummerweise können Sie selbst das Hauptquartier des Gegners nicht angreifen. Um den Feind zu besiegen, muß ein spezieller LKW sicher von Ihrem Hauptquartier zu dem des Gegners gebracht werden. Erreicht der LKW seinen Bestimmungsort, ist die Partie gewonnen. Damit der LKW unbeschadet seine Reise übersteht, steuern Sie einen Bewachungshelikopter, der mit drei Waffensystemen, einem Maschinengewehr (werden mit "Shift" aktiviert), Bomben (Taste "Z") und Raketen ("X), ausgerüstet ist. Um den LKW zusätzlich zu beschützen, werden auf Knopfdruck verschiedene Einheiten von ihrer Basis aus in Bewegung gesetzt. Da gibt's Panzer ("T"), Infanteristen ("I"), Raketenwerfer ("M"), Ersatz-LKW's ("V") und Pioniere ("E"). Fordern Sie neue Truppen an, setzen diese sich in Bewegung und rasseln stur die Straße entlang, der gegnerischen Basis entgegen.

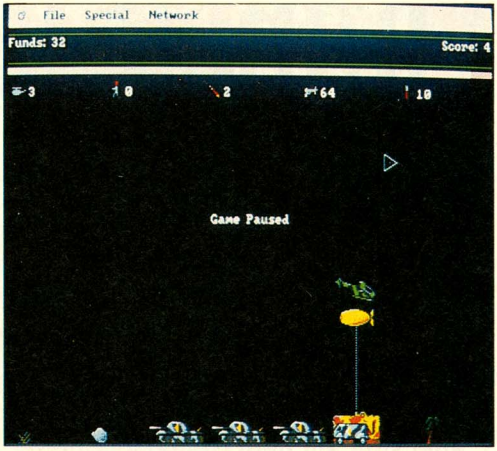
Sieht nach nichts aus: Die Grafik von *Armor Alley* beschränkt sich auf das Wesentliche (MS-DOS/EGA High-Res: 650 x 350 Punkte).

Natürlich schaut der Computergegner, oder- via Modem bzw. einer Null-Modem-Kabel-Direktleitung ein menschlicher Gegenspieler, Ihrem Treiben nicht tatenlos zu und schickt seine Truppen ebenfalls los. Treffen die Bodeneinheiten aufeinander, kämpfen diese so lange, bis die feindliche Einheit zerstört worden ist, um dann weiter auf ihr Ziel zuzufahren. Übrigens kostet jede Einheit, die Sie bauen lassen, Geld bzw. Punkte. Sie können sich also nur neue Truppen dazukaufen wenn die Finanzen stimmen. Mehr Geld kriegen Sie durch das Zerstören feindlicher Fahrzeuge und das Erobern gegnerischer Straßenanteile oder Gebäude. Wer will, kann sich mit den erwirtschafteten Punkten auch Reservehubschrauber zulegen ("H"). Denn sind alle Hubschrauber von anfänglich fünf zerstört, heißt's für Sie "Game Over"; auch wenn die eigene Basis noch nicht erobert oder zerstört wurde. (Wenn Sie sich nicht mehr gekauft haben.)

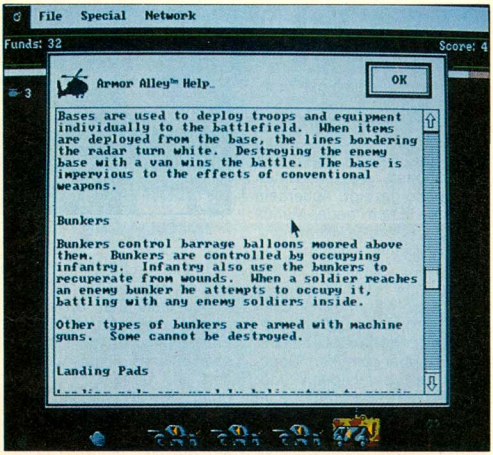
Um die ganze Sache etwas schwerer zu machen, bieten die höheren Szenarien einige kleine, aber gemeine Feinheiten. Da behindern Fesselballons Ihren Helikopter, MG-Nester und Bunker eröffnen das Feuer auf Ihre Bodentruppen, Flakgeschütze nehmen den Helikopter unter Feuer und der Radarschirm am oberen



Ein solcher LKW muß die feindliche Basis erreichen



Auf Knopfdruck verlassen die verschiedenen Einheiten ihre Basis und machen sich auf den Weg



Taucht eine Frage zum Spiel auf, hilft die abrufbare "Help"-Funktion sicher weiter

Bildrand, auf dem Sie normalerweise eine Übersicht eingeblendet bekommen, bleibt dunkel.

Armor Alley hat nichts mit einem schnöden Simpelballerspiel zu tun: Spätestens, wenn man die ersten mühsam zusammengestellten Konvois verliert, kommt der Durchblick. Ohne Strategie und ein gerütteltes Maß an Taktik gewinnt man auf der *Armor Alley* keinen Blumentopf, geschweige denn eine Schlacht. Die richtige Mischung der Konvois spielt eine ebenso große Rolle, wie das gezielte Einsetzen des Helikopters. Mit blindem Drauflosballern auf den gegnerischen Helikopter, oder die dumpfe "Ich knall Euch alle ab"-Methode, wird nicht nur die begrenzte Munition verschwendet, sondern auch der Spielspaß verringert.

Haben Sie während der Partie lebenswichtige Fragen zum Ablauf, reicht ein Mausklick auf den praktischen "Help"-Menüpunkt. Hier werden nicht nur die Regeln nochmals ausführlich (in Englisch) erklärt, sondern auch die Funktionen der Tastatur entschlüsselt. Als Bonushilfe dient eine zuschaltbare "On-Screen"-Hilfe.

Hier flimmert während des Spiels eine kleine Textzeile mit Hinweisen der Bedienung über den Monitor.

MICHAEL HENGST

Tips & Tricks

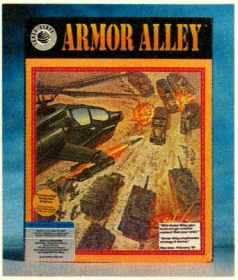
— Wer es sich leisten kann, sollte seine Konvois generell von mindestens zwei Raketenwerfern begleiten lassen. Diese schießen zwar nur einmal und sprengen sich dann selbst, bereiten dem Gegner aber immer wieder böse Überraschungen.

— Apropos Überraschung. Eine beliebte Taktik, um dem feindlichen Heli aufzulauern, ist das Verstecken in einer Wolke. Taucht der Feind auf, läßt man ihn vorbeizischen und pirscht sich dann von hinten an.

— Wenn Sie mit der Steuerung des Helikopters absolut vertraut sind, greifen Sie auf Fallschirmspringer zurück. Diese Burschen, hinter den feindlichen Linien abgesetzt, lassen Fesselballons steigen, die dem gegnerischen Helikopter echte Probleme bereiten.

— Immer wieder unterschätzt: die Pioniere. Nehmen Sie ein paar mit (vor allem in höheren Szenarien). Diese reparieren zerstörte oder übernehmen neutrale Flakstellungen. Kommt der gegnerische Helikopter wieder vorbei, kann er sich auf was gefaßt machen.

— Setzen Sie Raketen ein: Mit dem MG könnte es schwer sein dem Feind-Heli eins auf den Pelz zu brennen.



I • N • F • O

Titel:	**Armor Alley**
Hersteller/Anbieter:	Three Sixty/Rushware
Zirka-Preis: 100 Mark	
Schwierigkeitsgrad:	einstellbar
PC-Konfiguration	
Minimum:	XT, Hercules-Grafik, 640 KByte RAM
Empfohlen:	AT (10 MHz), EGA, Maus
Grafikkarten	
Hercules:	ja
CGA:	ja
EGA:	ja (High-Res 640x350)
VGA:	nein
Soundkarten	
AdLib:	ja
Soundblaster:	ja
Roland:	nein
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	ja
Dokumentation	
Umfang:	befriedigend
Qualität:	gut
Besonderheiten:	—
Sprache (Anleitung):	Englisch
Sprache im Spiel:	Englisch (wenig)
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	nein
Fummelfaktor:	—

BANDIT KINGS OF ANCIENT CHINA

Koei sind auf dem Gebiet komplexer historischer Simulationen ungeschlagen: Das Spiel um die Rebellen von Lian Shan Bo ist ihr viertes Werk für den PC.

Als Lu Zhi Shen hörte, daß die schöne Sängerin Jade Lotus wider ihrem Willen in den westlichen Pässen gehalten wurde, erschlug "der tätowierte Priester" den Entführer mit nackter Faust. Dies brachte ihm Ärger mit den kaiserlichen Behörden ein. Lu Shi Zeng floh und wurde ein Priester der Fünf Gipfel. Doch durch seine ungestüme Art und Trunksucht hatte er binnen eines Monats mit allen bisher geleisteten Schwüren gebrochen...

Der exzentrische Herr, aus dessen bewegtem Leben wir eben plauderten, ist nur eine von insgesamt 108 legendären japanischen Gestalten, die Koei in ihr drittletztes Strategiestück einbauten. Sieben davon sind Superstars der japanischen Legende: Die Rebellen von Lian Shan Bo sind in Fernost so prominent wie Robin Hood und seine Spießgesellen im Abendland. Ihr und wahlweise bis zu sechs andere Strategie- und Geschichtsexperten steuerten die charmanten Burschen, deren Lebensinhalt hauptsächlich im Vollbringen grandioser Schaustücke bestand. Die Werte (in solchen Spielen auch Attribute genannt), durch die im Spiel Ihre persönliche Stärke, Geschicklichkeit, Weisheit, Gnade, Mut und andere Tugenden definiert werden, liegen bei diesen Spielfiguren natürlich höher als bei all ihren "Kollegen". Nur Ihre Erzfeinde, der despotische Minister Gao Qui und sein Stab aus Statthaltern, Generälen und Hofzauberern haben ähnlich viel auf dem Kasten wie Sie. Denn Gao Qui gilt's, allein oder im Bündnis mit anderen "Banditkings", vom ergaunerten Thron zu stürzen.

Die Vielzahl von Handlungsmöglichkeiten, die Euch der Job als Rebellenfürst gestattet, sind in sieben handlichen Menüs verstaut, die Ihr als Windows vom oberen Bildschirmrand herunterzieht. Dort wählen Sie dann (einmal pro Monat und Spielrunde) zwischen Heldentaten (ein Rudel wildernder Wölfe erjagen), großartigen Geniestreichen (Bündnis mit Li Kui, dem schwarzen Wirbelwind, schließen!) und notwendigen Alltagstaten (Nahrungsmittel ans Volk verteilen oder gar ausruhen). Je nach Aktion verändern sich dabei die Daten der bewohnten Provinz (bei Verschleudern von Gold und Brot geht sowohl die Loyalität als auch der Wohlstand der Bewohner nach oben), oder gar Ihre persönlichen Grundtugenden (wer oft jagt und sich

Auf Hexfeld-Terrain wird gekämpft

herumprügelt, gewinnt schnell an körperlicher Stärke). Blüht Ihre Rebellenprovinz und führen Sie glorreiche Feldzüge gegen Besitzungen des Ministers, wächst Ihr Ruhm. Immer mehr der prominenten Persönlichkeiten Chinas schließen sich Ihnen an: Anfangs kommen kleine Banditen, später bitten mächtige Staatsfeinde um eine Audienz und Eure Aufmerksamkeit. Treffen Sie gar auf einen Gefährten, mit dem Sie nicht nur der gemeinsame Erzfeind, sondern auch der persönliche Lebensstil zutiefst verbindet, steht Blutsbrüderschaft oder Heirat ins Haus. Im Gegensatz zum indirekten Vorläufer "Ghengis Khan" gibt's in Bandits jedoch keine Möglichkeit zu einem gemeinsamen Schäferstündchen. Bei Koei wird Geschichte zwar immer noch sehr anschaulich vermittelt, vom Eingriff in die Intimsphäre argloser Sprites wurde diesmal jedoch abgesehen.

Beinahe alle Handlungen vollziehen Sie vor dem Hintergrund einer Karte des mittelalterlichen Chinas, die in 49 Provinzen unterteilt ist. Gehen Sie zu einem ausgiebigen Einkaufsbummel in die Stadt ("packen's mir von den Soldaten dahinten bitte noch ein paar ein"), werden in kleinen Illustrationen die besuchten Geschäfte gezeigt. Außerdem erwarten Euch neue Menüs und Aktionsmöglichkeiten. Auch bei einem Feldzug werden die 35 Standardbefehle gegen eine Handvoll anderer getauscht: Während der taktischen Schlacht auf Hexfeldundergrund dürfen Sie z.B. Kampfzauber sprechen, Bogeschützen befehligen oder feindliche Heerführer zum Kampf Mann gegen Mann fordern. Im Falle eines Sieges haben Sie ein paar übergelaufene Krieger und Befehlshaber mehr in Euren Reihen, blasen Sie zum Rückzug oder zur bedingungslosen Kapitulation, stehen Sie mit etwas Pech alleine da — und Ihre einstigen Freunde schmoren im Gefängnis oder dienen bereits einem anderen Mitspieler.

Nur Blutsbrüder bleiben Ihnen für immer treu: Haben Sie mit einem Gefährten diesen ewigen Schwur geleistet, können Sie den Recken wie eine zweite Spielfigur steuern und sind so zweimal pro Monat am Zuge. Blutsbrüder sind fast ebenso flexibel wie Ihre ursprüngliche Spielfigur: Sie können Länder regieren und Schlachten schlagen, auf die Jagd gehen und Feste feiern. Nur einige Spezialbefehle (z.B. das Ernennen von Statthal-

In der Stadt

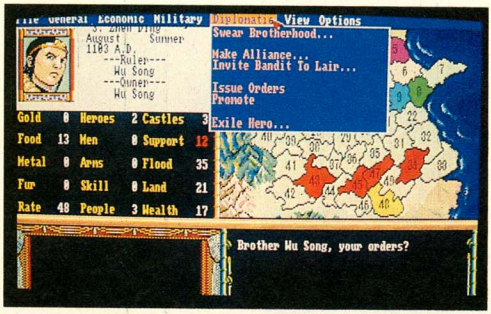
tern) bleiben Ihrem Ur-Helden vorbehalten.

Das erste Ziel, das es für jeden Rebellenfürsten zu erreichen gilt, ist es, die Aufmerksamkeit des entmachteten Kaisers zu erregen. Sind Sie durch diverse Heldentaten zu Macht, Ansehen und einer treuen Schar von Gefolgsleuten gelangt, betraut Sie der Kaiser mit der Bestrafung des Ministers — Sie dürfen nun als einziger Spieler die Heimatprovinz des bösen Ministers angreifen. Dieser regiert zu Beginn des Spieles und je nach angewähltem Szenario (vier verschiedene stehen zur Auswahl) eine Anzahl zentraler Provinzen — die Spieler versuchen, im Exil in den Grenzgebieten Chinas Fuß zu fassen. Sie können mit den anderen sechs Rebellen von Lian Shan Bo auch Bündnisse schließen oder sie sogar — einen eindrucksvollen eigenen Werdegang vorausgestzt — in Ihre Bande aufnehmen. Alle Rebellen stehen zwar wie Sie auf der Seite der Gerechtigkeit, verhalten sich jedoch wie Konkurrenten zu Ihnen.

Bandit Kings merkt man die

Nach der Schlacht entscheiden Sie alleine über das Geschick Ihrer gefangenen Feinde

Kleine Animationen stellen jede Handlung anschaulich dar



Auch alle anderen Parteien führen Kriege oder verhandeln — oft sind Sie der lachende Dritte

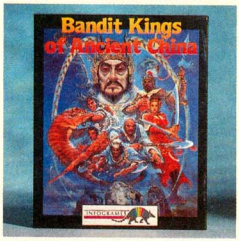
	Name	Position	Age	Sex	Loy	Men	Bod	Str	Dex	Wis	Int	Mer	Cou	Shp	Ste
1	Gao Qiu	Minister	32	M	--	100	90	49	53	72	76	69	79	Y	N
2	Zhu Tong	Official	32	M	99	100	96	82	57	49	59	72	53	Y	Y
3	Qiu Yue	Official	30	M	100	100	92	69	51	44	75	39	61	Y	Y
4	Lu Fang	Official	21	M	100	100	92	70	66	53	42	36	60	Y	Y
5	Ling Zhen	Official	26	M	100	100	93	32	90	59	40	52	29	Y	N
6	Jiang Zhong	Official	32	M	100	100	93	65	40	26	24	15	43	Y	N

<Hit select button>

Viele Statusbildschirme verhelfen zum Durchblick

Detailliebe und historische Kompetenz der Macher an: Die meisten der Charaktere sind im Regelwerk durch die Nacherzählung der entsprechenden Legenden beschrieben — trifft man die Helden dann im Spiel (durch hübsche Porträts und ihre vielfältigen Charakterattribute dargestellt), hat man das Gefühl, eine wirkliche Persönlichkeit vor der Nase zu haben. Teils unterscheiden sich die Zauberer, Söldner und Handwerker sogar in ihrer Ausdrucksweise; da alle Gespräche und Aussagen in Englisch gehalten sind, sollten Sie dieser Sprache mächtig sein oder zumindest ein gutes Wörterbuch zur Hand haben. Außerdem benötigen Sie viel Zeit und Geduld: Spielen Sie auf einem "realistischen" Schwierigkeitsgrad, brauchen Sie auch als Einzelgänger ein paar Dutzend Stunden, um den übermächtigen Minister aufs Kreuz zu legen. Mit menschlichen Mitspielern ist die Aufgabe etwas leichter — dafür dauert ein Zug gleich doppelt oder dreimal so lange.

WINNIE FORSTER



Tips & Tricks

Wer Bandit Kings auf die Monopoly Tour (alles möglichst schnell einkassieren) spielt, hat im alten China kaum eine Chance. Eile mit Weile — ein stabiles Fürstentum entsteht nur durch sorgfältiges Kultivieren des Landes, durch harte Arbeit, aber auch durch Feste (sollten Sie feiern, sobald Sie ein paar neue Kämpfer angeheuert haben) und monatelangen Müßiggang (ruhen Sie alle vier bis fünf Monate kräftig aus). Erobern Sie erst dann eine neue Provinz, wenn die erste bereits kräftig Gewinn ausschüttet — und die Bevölkerung zufrieden ihrem Tagwerk nachgeht. Achten Sie darauf, daß spätestens im Dezember die Loyalität (Support) in jeder wertvollen Provinz auf 60 oder höher liegt. Feldzüge gegen Provinzen des Ministers sollten Sie nur mit doppelter Übermacht wagen. Achten Sie außerdem darauf, daß Ihre Truppen trainiert und gut bewaffnet sind — sonst geht die Schlacht bös ins Auge.

I • N • F • O

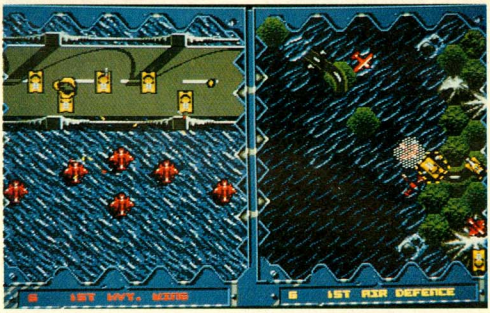
Titel:	**Bandit Kings of Ancient China**
Hersteller/Anbieter:	Koei & Infogrames/Bomico
Zirka-Preis:	119 Mark
Schwierigkeitsgrad:	einstellbar
PC-Konfiguration	
Minimum:	CGA, 640 KByte RAM
Empfohlen:	EGA, Festplatte und Maus
Grafikkarten	
Hercules:	nein
CGA:	ja
EGA:	ja
VGA:	nein
Soundkarten	
AdLib/Soundblaster:	ja
Roland:	nein
Eingabegräte	
Tastatur	
Maus	
Joystick:	nein
Dokumentation	
Umfang:	ausführlich
Qualität:	sehr gut
Besonderheiten:	Poster, Nacherzählungen von Sagen und historischen Begebenheiten
Sprache (Anleitung):	meist Englisch, einige Erläuterungen auch in Deutsch
Sprache im Spiel:	Englisch
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	nein
Fummelfaktor:	—

So schön kann Strategie sein. Statt Armeegeschiebe mit trister Magergrafik kommt aus deutschen Landen der Taktikknaller *Battle Isle* im Edellook daher.

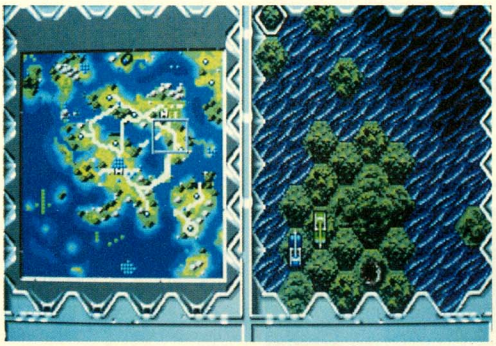
Das Vorurteil sitzt tief und fest: Strategiespiele sind knochentrocken, grafische Katastrophen und nur für Freunde ellenlanger Zahlenkolonen gedacht. Daß Strategiespiele auch unterhaltsam, spannend und grafisch peppig sein können, beweisen schon seit Jahren Programme aus japanischer Produktion. Im Fernen Osten spielen Taktikepen schon seit langem eine größere Rolle als in unseren Breitengraden und dies aus gutem Grund. Ob auf Computern oder Videospielkonsolen: Japanische Strategiespiele sehen toll aus, sind leicht zu bedienen, aber deshalb nicht minder anspruchsvoll.

Während sich altgediente Strategiespielfirmen auf wenig Experimente einließen und altbekannte Magerkost servierten, orientierte sich ein findiges deutsches Softwarehaus, die Firma "Blue Byte", an den fernöstlichen Vorbildern. Die Mischung aus Nippon-Anleihen und deutscher Programmierkunst kann sich sehen lassen: *Battle Isle* führt ein lange unterschätztes Spielegenre zu neuen Höhen.

Die Handlung von *Battle Isle* ist stilecht in die Zukunft verpflanzt worden. In einem futuristischen High-Tech-Krieg führen Sie gut ein Dutzend verschiedener Kampfeinheiten in 16 Soloszenarien gegen einen Computergegner ins Feld. Wer lieber einen menschlichen Counterpart hat, greift auf weitere 16 Zwei-Spieler-Schauplätze zurück. Alle Schlachtfelder werden aus der Vogelperspektive gezeigt und sind in, mittlerweile für Strategiespiele üblich, kleine Sechsecke unterteilt. Jeder Spieler, ob Computer oder Mensch, hat seine eigene Bildschirmhälfte. Die Einheiten werden nach einem ausgeklügelten System gezogen. Normalerweise ist es üblich, daß ein Spieler seine Einheiten bewegt, Feindtruppen attackiert und dann seinen Zug abschließt, damit der zweite Spieler seine Einheiten bewegen kann. Nicht so in *Battle Isle*. Derweil Spieler "A" seine Truppen bewegt, bereitet der Kollege gleichzeitig seinen Angriff vor. Sind beide Parteien mit ihren Zügen fertig, wird der Zug-Modus gewechselt — Person "A" greift dann an und "B" bewegt die Einheiten. So ist gewährleistet, daß jeder Spieler in jeder Phase etwas zu tun hat und nicht unbeteiligt vorm Monitor hocken muß, bis der Gegner seine Züge beendet hat. Prallen die Kontrahenten in einer Schlacht aufeinander, können Sie den Erfolg oder den Mißerfolg Ihrer Truppen in einer speziellen Actionsequenz verfolgen. Hier rattern die beiden Parteien aufeinander zu und eröffnen das Feuer. Hat sich der Pulverdampf verzogen, sind die übriggebliebenen Truppenteile zu sehen. Wie gut oder wie schlecht eine Einheit im Kampf abschneidet, hängt von verschiedenen Faktoren ab. Neben Feuerkraft und Panzerung entscheidet auch das Terrain, auf dem die Schlacht stattfindet, über Sieg oder Niederlage. Zudem haben die meisten Truppen ganz spezifische Schwächen gegen andere Kampfeinheiten. Ein U-Boot z.B. eignet sich besonders gut gegen ein Dickschiff.



Die Kämpfe werden in einer speziellen Actionsequenz gezeigt (MS-DOS/VGA)



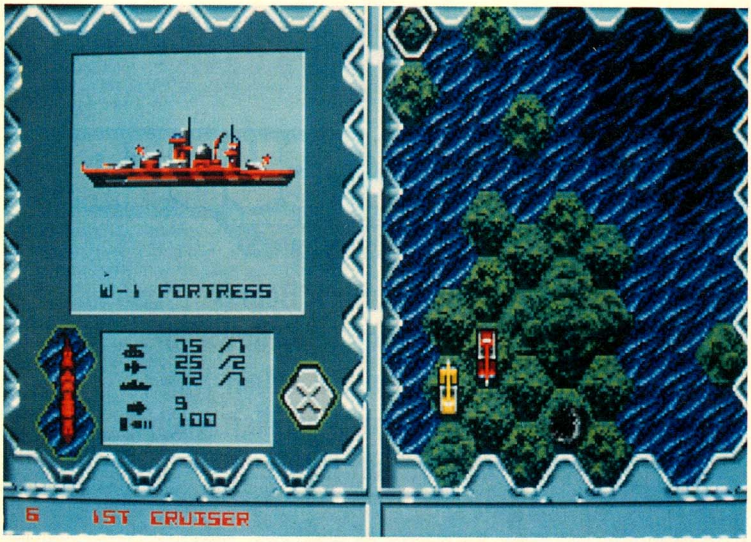
Auf Wunsch können Sie das Schlachtfeld in einer Übersicht betrachten (MS-DOS/VGA)

Die Fahrzeuge werden durch ein originelles Icon-System gesteuert — wahlweise per Tastatur, Maus oder Joystick (letzterer ist zu empfehlen). Drückt man den Feuerknopf und bewegt den Steuerknüppel gleichzeitig in eine bestimmte Richtung, verändert er sein Aussehen und erlaubt so die unterschiedlichsten Kommandos. Ob Sie Einheiten reparieren oder ziehen wollen, eine Übersichtskarte abrufen oder Informationen über einen bestimmten Truppenteil abfragen, alles wird mittels Icon-Steuerung erledigt.

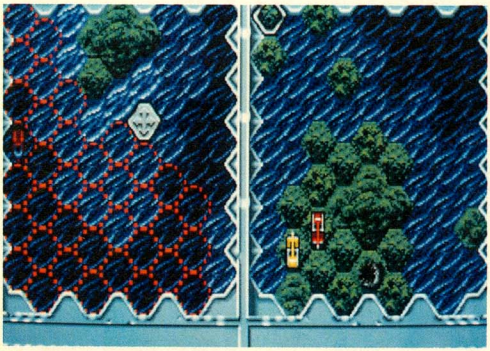
Die Aufgabe in jedem Abschnitt ist simpel. Erobern Sie das feindliche Hauptquartier des Abschnittes oder vernichten Sie jede gegnerische Einheit, um den Sieg davonzutragen. Ist die Mission erfüllt, geht's im nächsten Szenario natürlich mit angehobenem Schwierigkeitsgrad weiter. Zur Zeit sind weitere Zusatzdisketten in Vorbereitung, die neue Szenarien und neuen Taktikstoff für vergnügliche Stunden bieten.

Wem die 16 Solo und 16 Duettszenarien von *Battle Isle* nicht mehr ausreichen, kann sich auf Nachschub freuen. Die Softwarefirma Blue Byte arbeitet zur Zeit mit Hochtouren an einer Zusatzdiskette, die weitere 32 Schlachtfelder bietet. 24 davon sind für Einzelspieler, 8 für Gefechte gegen einen Freund. Am Grundprinzip von *Battle Isle* ändert sich nichts. Dafür gibt's in der Bonusdiskette ein paar neue Landschaftstypen wie Wüstengebiete und Schneeszenarien. Ebenfalls in Planung ist eine Parallelreihe mit dem Namen *History-Line* die verschiedene historische Auseinandersetzungen im *Battle Isle*-Stil aufbereitet. Das erste, komplett eigenständige Spiel der Serie hat den ersten Weltkrieg als Hintergrund und soll im Herbst diesen Jahres zu kaufen sein.

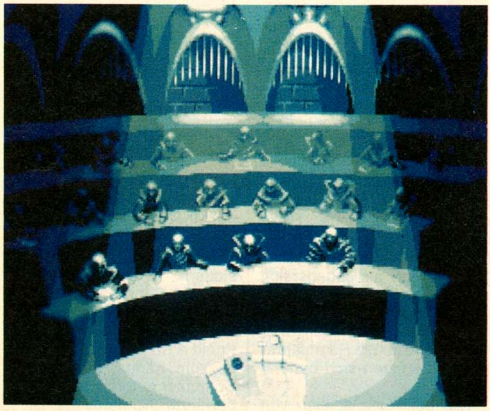
MICHAEL HENGST



Auf Knopfdruck werden Informationen über die einzelnen Einheiten abgerufen (MS-DOS/VGA)



Die rot umrahmten Sechseckfelder zeigen an, wie weit eine Einheit gezogen werden darf (MS-DOS/VGA)



VGA-Power: Ein fast zehnminütiges Intro stimmt auf das kommende Spiel ein

Tips & Tricks

Hier ein paar Paßwörter für verschiedene Szenarien.

Einspielermodus

1. — Conra
4. — Mount
6. — Rusty
8. — Vesuv
10. — Space
12. — Testy
14. — Slave
16. — River

Zweispielermodus

1. — First
4. — Marss
6. — Metan
8. — Polar
10. — Snake
12. — Donnn
14. — Oxxid
16. — Giant

I • N • F • O

Titel:	**Battle Isle**
Hersteller/Anbieter:	Blue Byte/Rushware
Zirka-Preis:	100 Mark
Schwierigkeitsgrad:	mittel
PC-Konfiguration	
Minimum:	XT (10 MHz), EGA, Festplatte, 640 KByte RAM
Empfohlen:	AT (12 MHz), VGA, 640 KByte, Joystick
Grafikkarten	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	ja
VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib:	ja
Soundblaster:	ja
Roland:	nein
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	ja
Dokumentation	
Umfang:	ausführlich
Qualität:	gut
Besonderheiten:	Poster, ausführliche Novelle
Sprache (Anleitung):	Deutsch
Sprache im Spiel:	Deutsch
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	nein
Fummelfaktor:	—

Weltraumopi Buck Rogers gehört noch lange nicht zum alten Eisen. Im zweiten Teil seiner Rollenspielabenteuer zeigt er allen Aliens, was in ihm steckt.

In den dreißiger und vierziger Jahren hatte die ganze Welt Angst vor einem drohenden Krieg. In dieser unsicheren Zeit erblickten zahlreiche Superhelden das Licht der Comicwelt: Superman räumte rücksichtslos unter Bösewichtern auf, Batman schwang sich von den Zinnen Gotham Citys, und Luftwaffenpilot Buck Rogers stürzte mit seiner Maschine ab, wurde im ewigen Eis der Arktis eingefroren, um ein paar Jahrhunderte später wieder aufgetaut zu werden. Von da an erlebte er gefährliche Abenteuer im Dienste der guten Sache und wurde zum Comichelden der ersten Stunde.

Fast 60 Jahre später, nach Ausflügen ins Fernsehen und ins Kino, erblickte Buck endlich das blaue Licht der Computermonitore. Der amerikanische Spezialist für Rollenspiele sicherte sich die Rechte und liefert mit *Buck Rogers 2 — Matrix Cubed* bereits den zweiten Teil der unendlichen Abenteuer des Space-Cowboys.

Zur Hintergrundgeschichte: Buck erwacht in einer von Anarchie und Umwälzungen geprägten Zeit. Die alten Machtblöcke existieren nicht mehr. An ihre Stelle ist auf der guten Seite die NEO-Organisation getreten. Die "New Earth Organisation" versammelt die letzten aufrechten Menschen und Wissenschaftler des Sonnensystems, die für Frieden und Gleichheit kämpfen. Die Mächte des Chaos haben als Gegengewicht die gefährliche RAM-Allianz gegründet, die unermüdlich an der Vernichtung von NEO arbeitet.

Trotz einzelner Erfolge steht die NEO-Organisation vor dem Ende. Die Energiereserven der Menschen sind erschöpft, die größten Städte verwahrlost und die meisten Raumschiffe vernichtet. Nur wenn in kurzer Zeit eine neue unerschöpfliche Energiequelle gefunden wird, besteht noch Aussicht auf Rettung. Gerüchte um ein geheimnisvolles Gerät mit Namen "Matrix Cube" machen die Runde. Sollte es gelingen, verschiedene Wissenschaftler, die über das ganze Sonnensystem verteilt sind, zu befreien, besteht Aussicht auf eine Wende im Kampf.

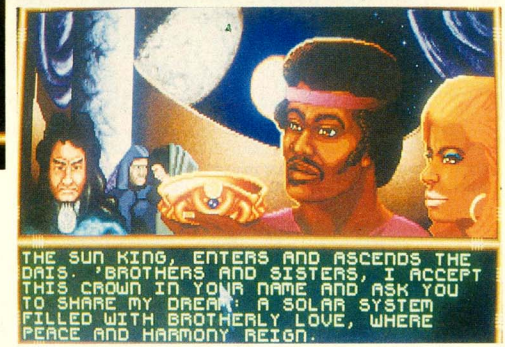
Hier kommen Sie mit Ihrer frischen Rollenspielparty ins Spiel. Wie üblich bei Programmen von SSI, lenken Sie sechs Abenteurer, diesmal mit Laser und Raumanzug ausgerüstet, in die Schlacht. Bevor die Expedition starten kann, müssen Sie eine schlagkräftige Truppe zusammenstellen. Sechs unterschiedlich solare Rassen — Menschen und Wesen von fast allen bekannten Planeten — stehen zur Wahl. Jede Rasse hat ihre bestimmten Vor- und Nachteile. Erst in einer ausgewogenen Mischung aller Charaktereigenschaften besteht Aussicht auf Erfolg. Ist die Wahl getroffen, werden von Ihnen die Berufe vergeben. Fünf Professionen stehen hierbei zur Verfügung. Die Helden fliegen als Piloten, Ingenieure, Soldaten, Diebe und Mediziner durchs Weltall. Jeder Beruf bringt unterschiedliche Fertigkeiten mit, die sich im weiteren Verlauf noch als segensreich erweisen werden. Ist auch diese Hürde genommen, legen Sie noch jeweils sieben Charakterwerte für die Raumfahrer fest und stürzen sich beherzt ins Vakuum.

Wie bei Rollenspielen von SSI üblich, sehen Sie die Welt aus einer einfachen 3-D-Sicht. Wer sich verlaufen hat, darf an den meisten Stellen eine kleine Übersichtskarte einschalten und seine Party als einfachen Pfeil durch die Gegend steuern.

Ist die Truppe auf Planetenoberflächen unterwegs, geht's auf einer großen Landkarte von Punkt A nach Punkt B. Kommt es zum Kampf, schaltet der Computer automatisch auf die bewährte isometrische Sicht von schräg oben. Freund und Feind sind dann als eigenstän-

Im All unterwegs: Das Schiff verläßt den Orbit.

Wichtige Daten: Ein feindlicher Raumer wird gescannt.



Zwischenbilder mit Text lockern die Atmosphäre auf und bringen die Handlung voran

dige Icons auszumachen und dürfen auch rundenweise einzeln gesteuert werden. Je nach Bewaffnung wird ein Ziel avisiert und unter Feuer genommen. Wie es sich für die Zukunft gehört, kommen leider auch Massenvernichtungswaffen zum Einsatz. Granaten und Raketen ersetzen die sonst bei Rollenspielen üblichen Feuerbälle und Gaswolken. Wahlweise werden die Recken auch automatisch vom Computer in die Schlacht geführt. Ist alles überstanden, werden die Kämpfer vom Mediziner der Truppe geheilt und dürfen ein paar Erfahrungspunkte auf ihrem Konto gutschreiben. Beim Zwischenstopp auf einer betreundeten Raumstation dürfen diese Punkte gegen eine Beförderung und eine Aufbesserung der über 50 möglichen Fertigkeiten eingetauscht werden. In diesen Stationen können Sie sich in Läden neu einkleiden und in den Raumfahrerkneipen die letzten Gerüchte aufschnappen.

Eine besondere Spezialität der Buck-Rogers-Rollenspielreihe ist das Raumkampfsystem. Fliegen Sie mit einer Rakete durch das Weltall, kann es passieren, daß Sie von einem feindlichen Raumer angegriffen werden. Dann müssen die Laser und Raketenwerfer des eigenen Schiffs sprechen. Ähnlich wie beim Kampf Mann gegen Mann wird auch hier in Runden gekämpft, nur das

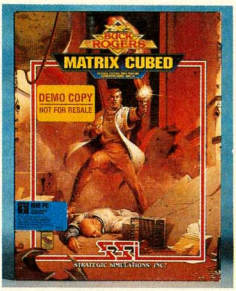
Alle Charakterwerte der Helden im Überblick

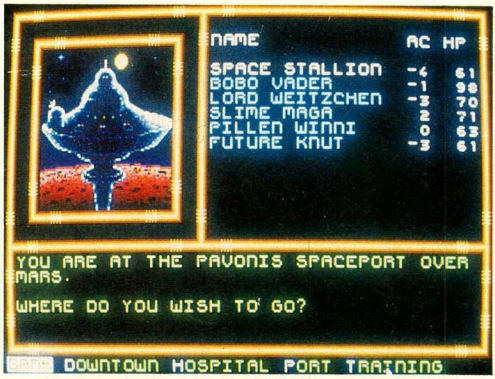
man sich jetzt im Vakuum des Alls die Raketen um die Ohren lenkt. Je nach Ausbildung besetzen die Partymitglieder die verschiedenen Stationen des Schiffes. Nach jeder Kampfrunde hat der Ingenieur die Möglichkeit beschädigte Einzelteile des Raumers auszuwechseln. Der Pilot darf durch Raketenschub die Entfernung zwischen den Kombatanten verringern oder einen Alarmstart versuchen. Wer zuerst die schützende Hülle des Gegners geknackt hat, darf jubeln und auf Wunsch das feindliche Schiff entern.

Immer wenn Sie einen der vermißten Wissenschaftler in Sicherheit gebracht haben, gibt's ein paar warme Worte vom Vorgesetzten, und der nächste Planet lockt mit neuen und stärkeren Gegnern. Dem Thema angemessen, kämpfen Sie nicht gegen Drachen und Zauberer, sondern machen Mutanten und Kampfrobotern den Garaus. *Volker Weitz*

Laser frei: Alle Kämpfe sehen wir schräg von oben.

Der Raumhafen bietet ein reichhaltiges Betätigungsfeld für rauhe Raumbären





Tips & Tricks

— Richten Sie Ihr ganzes Augenmerk auf eine ausgewogene Ausrüstung. Jede Waffe existiert in verschiedenen Abstufungen: Je nachdem, auf welchem Planeten sie hergestellt wurde. Waffen von der Venus eignen sich nur für den Anfang, echte Space-Cowboys legen nur mit Lasern aus lunarer Produktion auf Aliens an.

— Halten Sie immer einen ausreichenden Vorrat von Granaten bereit. In Ermangelung von Zaubersprüchen sind das die besten Angriffswaffen mit Massenwirkung. Vorsicht, nicht in den Explosionsbereich stellen.

— Achtung, den Munitionsvorrat im Auge behalten. Besser immer einen Reserve-Clip für die entsprechende Waffe bereithalten.

— Feiglinge leben länger: Vor besonders schweren Kämpfen den Schwierigkeitsgrad auf "Novice" stellen.

I • N • F • O

Titel:	**Buck Rogers: Matrix Cubed**
Hersteller/Anbieter:	SSI/Rushware
Zirka-Preis:	120 Mark
Schwierigkeit:	einstellbar
PC-Konfiguration	
Minimum:	CGA, 640 KByte
Empfohlen:	AT (10 MHz), VGA und Festplatte
Grafikmodi	
Hercules:	nein
CGA:	ja
EGA:	ja
VGA:	nein
Soundkarten	
AdLib/Soundblaster:	ja
Roland:	nein
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	nein
Dokumentation	
Umfang:	ausführlich
Qualität:	befriedigend
Besonderheiten:	—
Sprache (Anleitung):	Englisch (Deutsch in Vorbereitung)
Sprache im Spiel:	Englisch (Deutsch in Vorbereitung)
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	ja
Fummelfaktor:	erträglich

Bundesliga Manager professional

Deutschland — eine Fußballnation. Übernehmen Sie den harten Job eines Bundesligatrainers und führen Sie Ihren Verein durch finanzielle Höhen und Tiefen zum deutschen Meistertitel.

Der FC Bayern München bietet sage und schreibe 2,4 Millionen Mark Ablösesumme für Ihren Spitzenstürmer Florian Weichert. Kann man sich von der Angriffsspitze trennen, oder streicht die hanseatische Kogge ohne den Torjäger die Segel? Das Geld kann aber wunderbar in die Modernisierung des Rostocker Ostseestadions investiert werden. Eine neue Anzeigetafel muß ebenfalls her, die Flutlichtanlage stammt aus den Sechzigern und in der Vereinskasse ist wie so oft absolute Ebbe.

Obige Gedankengänge stehen beim *Bundesliga Manager Professional* auf der Tagesordnung, genauer: auf der Spieltagesordnung. Der deutsche Computerspielhersteller "Software 2000" zauberte ein Strategiespiel hin, wie es der Fußballfan einfach lieben muß: Wer schon immer mal ins harte Geschäft hinter den Zuschauertribünen schnuppern wollte, ist hier goldrichtig.

Bei diesem Programm übernehmen Sie die Rolle eines furchtlosen Trainers, der auch die Finanzen des Vereins in der Hand hält. Zu Beginn wählen Sie Ihre Lieblingsmannschaft aus einer Vielzahl vorgegebener Teams aus, geben Ihren Namen ein und beginnen ganz unten auf der Karriereleiter. Entscheiden Sie sich für eine "unendliche Spielzeit", geht's in der Amateuroberliga los. Gleich in die Bundesliga steigen Sie ein, wenn Sie lediglich über drei Saisonen spielen wollen.

Im Spiel sind Sie für Auf- und Abstieg Ihrer Mannen verantwortlich. Mit Hilfe Ihrer Maus klicken Sie sich durch übersichtliche Menüs in VGA-Grafikpracht. Kurz: Die Benutzerführung ist kinderleicht. Zeigt Ihr Mauspfeil auf ein Fensterchen, erscheint im unteren Bildschirmteil eine kurze Erklärung desselben. Ein "Klick" auf das gewünschte Icon, und schon springt Ihre Elf auf gewünschte Weise. Neben dem obligatorischen Training kümmern Sie sich so um die Mannschaftsaufstellung, feilschen mit Spielern um Verträge und schauen sich auf dem Transfermarkt nach erschwinglichen Spitzenspielern um. Im Trainingsmenü können Sie Stärke und Art des Trainings einstellen. Außerdem darf beliebig viel Geld in die Jugenarbeit investiert werden. Schon bald werden Ihnen jugendliche Fußballtalente ablösefrei zur Verfügung gestellt. Auch ein äußerst formverbessernder Trainingslagerbesuch ist enthalten — Ihnen stehen gar acht verschiedene Hotels zu Verfügung. Qualitativ und preislich ist für jeden Geschmack etwas dabei.

Die wichtigste Aufgabe des Spielers ist es im Endeffekt, seine Kassen zu füllen, Geld zu investieren und irgendwann deutscher Meister, Pokalsieger oder UEFA-Cup-Gewinner zu werden. Das ständig benötigte Geld bringen Werbeeinahmen, Sponsorengelder, Spenden und nicht zuletzt die Zuschauer im Stadion. Dieses läßt sich wunschgemäß ausbauen (sehr teuer), der Eintrittspreis darf ebenfalls festgelegt werden. Ist das Stadion jedoch ohne jeglichen Komfort, und liegt der Eintrittspreis in schwindelerregenden Höhen, setzen sich die Fans lieber vor den Fernseher. Wer sich also um seinen Sportplatz bemüht, erntet im nachhinein die Früchte seiner Arbeit. Auch die Werbevertragspartner lassen's in der Vereinskasse klingeln. Etwas taktisches Gespür sollte bei der Auswahl der Sponsoren jedoch vorhanden sein. Je besser ihre Mannschaft wird, desto mehr Angebote überhäufen den Trainer. Wird das Geld trotz aller Bemühungen knapp, gibt's auf der Bank bis zu drei Kredite zu verschiedenen Konditionen.

Neben den finanziellen Geschäften sind die Ligaspiele natürlich von herausragender Bedeutung. Vor Spielbeginn darf die Taktik und Aufstellung Ihrer Mannschaft gewählt werden. Jeder Spieler besitzt bestimmte Eigenschaften und Fähigkeiten. Dabei sind die Werte der drei Kategorien Technik, Kondition und Form von grundlegender Bedeutung. Das Programm bietet aber auch eine einsteigerfreundliche Automatikaufstellung an, die nur die besten aller verfügbaren Spieler aufstellt. Einziger Nachteil: Das Programm achtet nicht auf Links- oder Rechtsfüßler. Profis sollten Ihre Mannschaftsaufstellung daher selbst in die Hand nehmen. In das eigentliche Spielgeschehen auf dem Rasen läßt sich nicht mehr eingreifen. Von Ihrer Trainerbank beschauen Sie sich besondere Höhepunkte des Spiels in kleinen Animationssequenzen. Über dreißig verschiedene Spielzüge lassen Sie am Monitor mitfiebern. Verletzungen

Hansa läßt's krachen. Wieder ist ein Spiel gewonnen.

Welcher Sponsor zahlt das meiste?

Nach jedem Spiel geben auch die Journalisten ihren Kommentar ab

und gelbe Karten, Ecken oder Strafstöße — die Spannung ist famos. Mit einer Soundblaster-Karte hört man selbst die Zuschauer jubeln. In der Halbzeit werden die aktuellen Ergebnisse anderer Ligaspiele eingeblendet. Pfeifft der Schiedsrichter das Spiel ab, erscheint die aktuelle Ausgabe der lokalen Sportnachrichten mit einem, der Mannschaftsleistung entsprechenden Kommentar auf dem Bildschirm. In regelmäßigen Abständen stehen DFB-Pokalspiele an. Spielt Ihre Mannschaft in der Bundesliga mit, warten sogar UEFA-Pokal, Pokal der Pokalsieger und Pokal der Landesmeister auf einen Besitzer aus deutschen Landen. Netterweise bringen diese Wettbewerbe ein ständig gefülltes Stadion mit sich.

Haben Sie Ihre Saison gut überstanden, darf man sich bei Klassenerhalt oder gar Aufstieg auf einen gehörigen finanziellen Bonus freuen. Nennen Sie gar den Torschützenkönig Ihr eigen, oder haben Sie eine Meisterschaft gewonnen, winkt eine zusätzliche Prämie. Beliebig viele Spielstände lassen sich auf der Festplatte abspeichern.

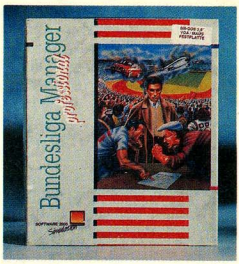
Weiterer Pluspunkt des Programms: Alle Statistiken wie sie sich ein Trainerherz wünscht, lassen sich flott abrufen und bieten dank großzügiger Übersichtlichkeit nicht nur dem geübten Auge eine Fülle an Informationen.

Im Endeffekt entpuppt sich *Bundesliga Manager Professional* als Strategiespiel mit einem Hauch Wirtschaftsimulation. Kinderleichte Benutzerführung, spannender Vier-Spieler-Modus und liebliche VGA-Grafik runden den durchweg begeisternden Gesamteindruck ab. Dieses Spiel ist spannend und motiviert wochenlang. Dank Soundblaster-Gejubel und niedlichen Animationen, freut man sich auf jedes Spiel. Es macht einfach Spaß, seine Mannschaft auf dem Rasen zu bewundern und mitzujubeln oder bei Elfmetern und gegnerischen Kontern mitzubangen. Fußballfans werden den Kauf nicht bereuen.

KNUT GOLLERT

Das Hauptmenü: Übersichtlichkeit wird groß geschrieben.

Die Mannschaftsaufstellung im Überblick



Tips & Tricks

— Vorsicht mit der Autoaufstellung. Nur Spiele gegen wirklich unterlegene Gegner lassen sich sicher gewinnen. Härtere Gegner sind nur schwerlich zu besiegen, ist erst einmal die Autoaufstellung aktiviert. Der Computer achtet nicht auf Links- oder Rechtsfüßler bei seiner Aufstellung und macht so verheerende taktische Fehler.

— Spitzenspiele gegen erfolgreiche Gegner (1. bis 5. Ligaposition) werden grundsätzlich besser besucht als andere. Es lohnt sich daher, den Eintrittspreis bei Heimspielen immer 2 bis 3 Mark höherzuschrauben. Zwar kommen 200 Fans weniger, Sie aber haben Tausende Mark gewonnen.

— Ein starkes Team braucht ein gut trainiertes Mittelfeld. Überlegenheit auf dem Platz und die daraus resultierende Torchancenmenge belohnen den gewitzten Trainer.

— Die Spielansetzungen schon mehrere Tage im voraus anschauen. Stehen besonders harte Gegner vor der Tür, drei bis vier Spieltage vorher anfangen, auf ein Trainingslager zu sparen. Die Stärken Ihrer Mannen werden dadurch noch einmal ordentlich aufgebessert.

— All die taktische und spielerische Ausbildung der eigenen Elf nutzt herzlich wenig, wenn die Jungs den Kasten nicht treffen. Starkes Schußtraining bringt erstmal ein dickes Torpolster. Die Chancenverwertung steigt wunderbar schnell. Doch Vorsicht: Man kann den Bogen auch überspannen.

I • N • F • O

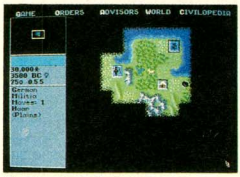
Titel:	**Bundesliga Manager Professional**
Hersteller/Anbieter:	Software 2000 / United Software
Zirka-Preis:	100 Mark
Schwierigkeitsgrad:	einstellbar
PC-Konfiguration	
Minimum:	VGA, Maus, 640 KByte RAM, Festplatte
Empfohlen:	AT (12 MHz), 640 KByte RAM, VGA, Soundblaster, Festplatte, Maus
Grafikmodi	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	nein
VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib:	nein
Soundblaster:	ja
Roland:	nein
Eingabegeräte	
Tastatur:	nein
Maus:	ja
Joystick:	nein
Dokumentation	
Umfang:	ausführlich
Qualität:	gut
Besonderheiten:	Poster
Sprache (Anleitung):	Deutsch
Sprache im Spiel:	Deutsch
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	ja
Fummelfaktor:	erträglich

CIVILIZATION

Basteln Sie sich Ihre eigene Hochkultur: Mit *Civilization* führen Sie als weiser Herrscher Ihr Volk von der Steinzeit zu den Sternen.

Sid Meier gilt als ein "Spiele-Guru" der Softwarebranche. Schon in den Gründertagen der Computerspiele sorgten die Programme (*Silent Service*, *Pirates*) vom Altmeister Meier für Furore. Im letzten Jahr fummelten begeisterte Computerspieler mit Sid Meiers *Railroad Tycoon* am Bildschirm des PCs lukrative Eisenbahnstrecken zusammen, boteten Konkurrenten aus und sammelten Geld, um neue Loks zu kaufen.

In dem Strategiespiel *Civilization* geht Sid Meier gleich einen ganzen Schritt weiter. Statt einer lokalen Eisenbahngesellschaft wie in *Railroad Tycoon* übernehmen Sie hier die Aufgabe, einen ganzen Volksstamm aus der Steinzeit herauszuführen. Vor dem Start darf einer von fünf Schwierigkeitsgraden ausgesucht werden. Sie dürfen wählen, ob die gute alte Erde als Schauplatz dienen soll oder ein selbstgebastelter Planet. Bei letzterem legen Sie die Größe der Landmassen fest, wie die Witterung beschaffen ist und welches Alter der Planet schon erreicht hat. Da das Besiedeln eines Erdballs alleine auf Dauer etwas eintönig wäre, und Konkurrenz bekanntlich das Geschäft belebt, tummeln sich zusätzlich zwei bis sechs (einstellbar), vom Computer gesteuerte Völkergrüppchen auf Ihrem künftigen Heimatstern.

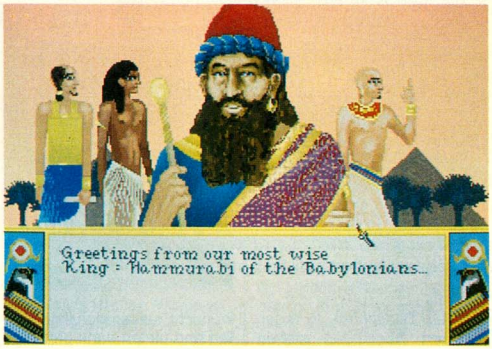


Der Startschuß zu einer blühenden Kultur ist gefallen: Die erste Siedlung wurde gegründet (MS-DOS/VGA).

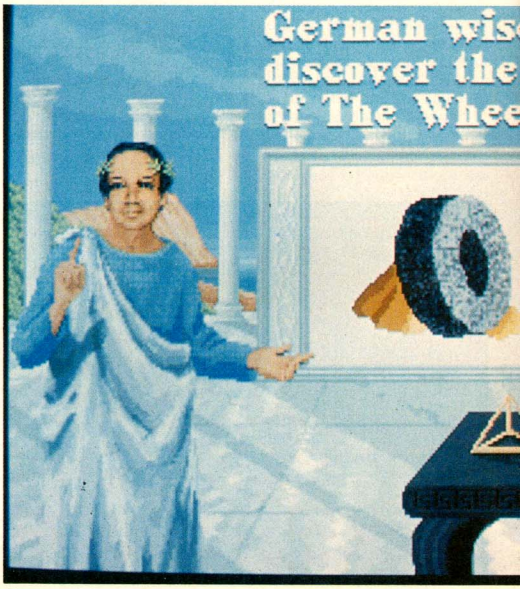
Ein paar Jährchen später ist aus der gleichen Landschaft ein dichtbesiedelter Landstrich geworden (MS-DOS/VGA)

Zu Beginn der Völkerwanderung sehen Sie in einem Fenster einen Ausschnitt der aktuellen Umgebung, nebst einem kleinen Planwagensymbol. Diese Burschen sind Ihre ersten Siedler. Mittels Cursor-Tasten, bzw. den Tasten auf dem Zahlenblock der Tastatur bewegen Sie den Planwagen über die Landschaft. Um die erste Stadt zu gründen, schieben Sie die Siedler am besten in die Nähe eines Flusses, oder an die Küste. Per Mausklick (höchst empfehlenswert) wird unter dem Menüpunkt "Orders" die Städtebauoption angewählt (einfacher geht's mit Taste "B"). Der erste Schritt zur Hochkultur ist gemacht, eine Siedlung steht. Damit Ihr frisch gebautes Dörflein nicht von plündernden Barbarenhorden oder neidischen Nachbarn niedergemacht wird, empfiehlt sich die Anschaffung von Militär. Ein Mausklick auf das Dorf, und der passende Informationsbildschirm taucht auf. Unter anderem befindet sich auf der rechten Seite ein kleines Fenster mit den aktuellen Einheiten, die gerade gekauft werden — stellen Sie hier "Militaria" ein. Nach ein, zwei Runden sind die ersten Truppen in der Stadt. Nun noch mit "F" die Soldaten im Ort einbuddeln lassen, und die Barbaren dürfen kommen.

Es empfiehlt sich, immer zwei Truppeneinheiten in jeder Stadt zu haben und eine, die die nähere Umgebung des Landes erforscht. Haben Ihre Soldaten etwas Licht ins Dunkel gebracht, sollten die nächsten Siedler aufbrechen, um neue Städte zu gründen. Die Siedlersymbole können und müssen später ein wenig mehr tun, als nur neue Ortschaften aus dem Boden zu stampfen. Siedler sind "Allzweckeinheiten", die unwirtliches Gelände in fruchtbare Felder umwandeln (Taste "I"), in Hügelketten ertragreiche Erzminen hinein-

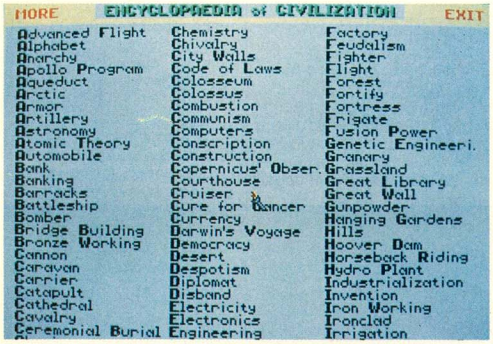


Ein Nachbarskönig kommt zu Besuch und bietet einen Freundschaftsvertrag an



Eine neue Erfindung wurde gemacht und bringt Sie dem Ziel ein Stückchen

Ein ausführliches Informationsfenster gibt Auskunft über den Fortschritt einer Stadt



Tauchen Fragen zu Spielbegriffen auf, gibt die eingebaute Enzyklopädie ausreichend Antwort (MS-DOS/VGA)

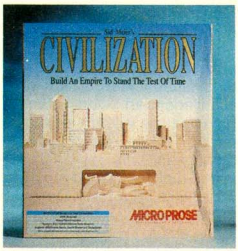
er (MS-DOS/VGA)

buddeln ("M"), Straßen bauen ("R"), Schienen auf bestehenden Straßentrassen legen (nochmal "R") und Umweltschäden beseitigen ("P").

Eine runde Hundertschaft an verschiedenen Erfindungen wartet darauf, von den Stammeswissenschaftlern gemacht zu werden. Jede Entwicklung legt den Grundstein für weitere Neuheiten, denn einige der Güter lassen sich nur dann produzieren, wenn verschiedene technische Grundvorausetzungen gegeben sind. Wer mit der geistigen Leistung seiner Untertanen nicht zufrieden ist, überfällt kurzerhand einige der schwächeren Nachbarn und raubt deren Erfindungen. Erfreulicher Nebeneffekt: Je weniger Konkurrenten am Ende übrigbleiben, desto größer ist die Chance, daß Sie das Wettrennen gewinnen. Denn, unterwerfen Sie nicht alle gegnerischen Kulturen und machen sich den ganzen Planeten untertan, gibt es nur einen "echten" Weg, das Spiel zu gewinnen. Vor Ablauf des Jahres 2100 müssen Sie ein Raumschiff gebaut, mit Ausrüstung, Treibstoff und Siedlern versehen, auf den Weg zum nächsten Sonnensystem geschickt haben.

Weniger kriegerische Naturen können selbstverständlich auf friedlichere Weise versuchen den Kontakt zu den benachbarten Völkern zu suchen. Per Diplomaten und Karavanen etablieren Sie Handelswege und Botschaften, schließen Freundschaftsverträge und tauschen mit den Computerherrschern die neusten Erfindungen aus. Ganz neu ist die Idee von *Civilization* nicht, gibt's doch seit Jahren ein gleichnamiges Brettspiel, das ebenso spannend ist.

MICHAEL HENGST



Tips & Tricks

— Anfänger sollten sich mit dem leichtesten Schwierigkeitsgrad "Chieftain", fünf Zivilisationen und einem Planeten mit großen Landmassen erstmal warmspielen.

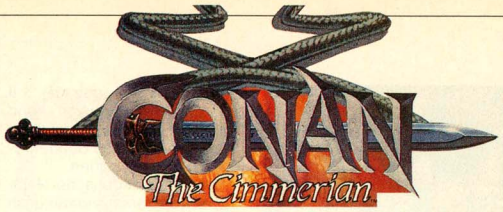
— Immer wieder unterschätzt: der Diplomat. Versuchen Sie so schnell wie möglich, je einen Diplomaten zu jedem Nachbarn zu schicken. Nur so bekommen Sie ausreichende Informationen über das Verhalten, die wirtschaftliche und militärische Stärke der Konkurrenten.

— Eine rein pazifistische Einstellung ist sicher sehr lobenswert, aber ist in *Civilization* von keinem besonders großen Erfolg gekrönt. Überfallen Sie möglichst schnell alle schwächeren Nachbarn, radieren Sie diese komplett aus und arrangieren Sie sich mit den (noch) stärkeren Kontrahenten (und attackieren diese später).

— Steigern Sie Ihre Herrschaftsform in den ersten Spielen nie über die "Monarchie". Sie kriegen nur Ärger mit unzufriedenen Einwohnern. Halten Sie sich nie zu lange mit "Depotism" auf, diese Herrschaftsform ist für den wirtschaftlichen Aufschwung mehr als hinderlich.

I • N • F • O

Titel:	**Civilization**
Hersteller/Anbieter:	Microprose/United Software
Zirka-Preis:	120 Mark
Schwierigkeitsgrad:	einstellbar
PC-Konfiguration	
Minimum:	XT, EGA, Festplatte, 640 KByte RAM
Empfohlen:	AT (12 MHz), VGA, 640 KByte, Maus
Grafikmodi	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	ja
VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib:	ja
Soundblaster:	ja
Roland:	ja
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	nein
Dokumentation	
Umfang:	ausführlich
Qualität:	gut
Besonderheiten:	—
Sprache (Anleitung):	Deutsch
Sprache im Spiel:	Deutsch
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	ja
Fummelfaktor:	erträglich



Fantasy-Held Conan hat den Sprung auf heimische Computermonitore bravourös überlebt. Schlüpfen Sie in Ihre Traumrolle und machen Sie sich auf eine abenteuerliche Entdeckungsreise.

Conan, Kultfigur aller Fantasy-Liebhaber, läuft nun auch auf Computermonitoren um sein Leben und kämpft verbissen gegen Monster, Magier, Meuchelmörder. Nicht zuletzt dank Mr. Universum, Arnold Schwarzenegger, existiert in unseren Köpfen das Bild des muskelbepackten, schwertschwingenden und ständig Monster zerteilenden Kämpfers für die vermeintliche Gerechtigkeit.

Im Spiel beginnt jedoch alles wesentlich harmloser. Der gute und schon sehr kräftige Conan lebt in einem kleinen Dörfchen, verheiratet mit einer wunderschönen Frau und ist so richtig glücklich. Er geht seiner alltäglichen Arbeit nach und alles könnte wunderschön sein, hätte da nicht ein selbstsüchtiger Despot das Land unter seiner Fuchtel. Thot Amon nennt sich der ständig übel gelaunte Hohepriester der Schlangengöttin, dessen Lieblingsbeschäftigung darin besteht, jeden Sonntag eines seiner Dörfer zu plündern und dessen Einwohner zu meucheln. Und als nächstes kommt, wie könnte es anders sein, Conans Dorf an die Reihe. Die Soldaten plündern, Thot Amon meuchelt höchstpersönlich und Conan kriegt eins auf die schwarzhaarige Rübe. Als der gute Mann wieder zu sich kommt, wird ihm das Ausmaß der Bescherung erst richtig klar: Dorf kaputt, alle tot, Zukunft futsch. So schwört Conan blutige Rache und macht sich auf den steinigen Weg der Vergeltung. Jetzt haben wir ihn endlich vor uns: Conan, den wahren Barbaren und späteren König von Aquilonia.

Zu Beginn des Spiels erscheint der Zauberer Akado und erzählt dem Spieler obiges Geschichtchen. Die folgende Handlung basiert ebenfalls auf seinen Erzählungen. Der Magier mit dem flotten Mundwerk ist jedoch nicht mehr der Jüngste und vertut sich ab und an. Stirbt Conan während des Spiels, erscheint Akado und berichtigt seine Erzählung. Conan beginnt seine Odyssee daraufhin aufs Neue. Der Spielstand läßt sich jedoch auch während des Spiels abspeichern (und wieder laden).

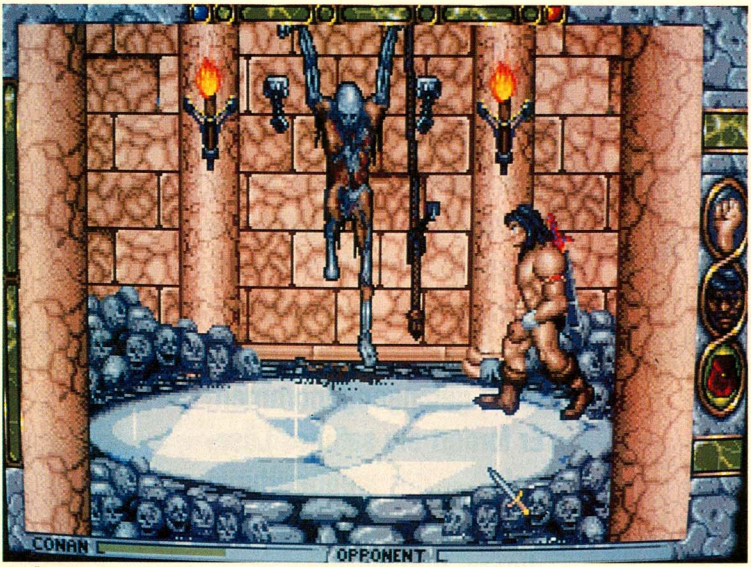
Ihre Aufgabe ist es nun, den Barbaren durch das Abenteuer zu geleiten bzw. zu steuern. Um im Endeffekt Thot Amon zur Strecke zu bringen, bedarf es der Erfüllung einer ganzen Menge Missionen. Ausgangspunkt dafür bildet die Stadt Shadizar. Der Held wird von schräg oben gezeigt und durchstreift per Maus, Tastatur oder Joystick gesteuert die finsteren Gassen. Betritt Conan einen Raum, wird dieser von der Seite gezeigt und läßt sich untersuchen. In vielen Räumen lagern kleine Schätze, Tips zum Spiel und sogar Eingänge zu unterirdichen Labyrinthen. Trifft Ihr Held auf Personen, lassen sich diese ausfragen, bestechen oder sogar töten (sofern man sie besiegt). Einige böse Gesellen kommen sogar gleich zur Sache: Bevor ein "Guten Tag" dem Mund entrinnt, haben diese Jungs schon das Messer gezückt. Gekämpft wird in Seitenansicht. Conan stehen drei Schlagarten mit seinem Schwert zur Verfügung, von denen zwei jedoch erst erlernt werden müssen. Jeder Feind hat unterschiedliche Stärken und verlangt dementsprechende Taktiken. Wie in einem Rollenspiel steigt pro Kampf Conans Erfahrung an — Geld lassen die Unholde ebenfalls liegen. Manchmal findet sich auch ein Schlüsselchen, ein wertvoller Diamant und das eine oder andere Schwert. Gebrauchtwarenhändler bieten Ihnen dafür jede Menge Geld an, für das gehörig eingekauft werden darf. Neben vielen nützlichen, weil magischen Gegenständen gilt es, Schlüssel, Karten und vieles mehr zu ergattern. Um sich jedoch nicht gänzlich ausnehmen zu lassen, sollten Sie, sowohl bei An- und Verkauf, um jedes Teil feilschen. Außerdem unterscheiden sich Preise und Konditionen von Händler zu Händler. Um mit etwas mehr Elan auf feindliche Helme zu prügeln, können Sie sich auch entschließen, Conans Kampfkünste trainieren zu lassen. Dieses Unterfangen kostet zwar eine Menge Geld, zahlt sich aber insofern wieder aus, daß Ihr Held dem Gegener mit einem Schlag das Lebenslicht auszublasen vermag.

Der eigentliche Inhalt des Spiels besteht in der Erfüllung unzähliger Aufträge und Missionen, die teilweise sogar eng miteinander verknüpft sind. Neben der Beschaffung gestohlener Heiligtümer, Artefakte oder sonstiger Wertgegenstände müssen unter anderem Geheimnisse erforscht, Intrigen aufgedeckt und Bösewichte gemeuchelt werden. Dabei zieht sich der Handlungsfaden konsequent durchs Spiel — jeder Auftrag deckt einen Teil des Geheimnisses um Thot Amon auf, und birgt sogar Informationen zu einer anderen Mission in sich. So kann es passieren, daß Sie während der Erfüllung eines Auftrags in eine spielerische Sackgasse geraten, aus der nur das Geheimnis einer anderen Mission herausführt.

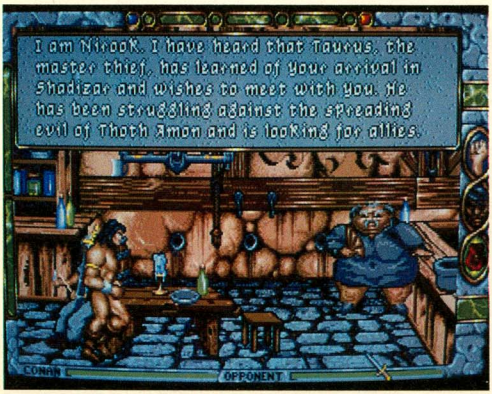
Dank dieser inhaltlichen Fülle verbirgt *Conan* ein professionell ausgetüftelteles Computerabenteuer in sich, was jedoch erst bei genauerem Betrachten

In der Kürze liegt die Würze — dem Zwerg fehlt der Kopf

Shadizar bildet den Ausgangspunkt seiner Odysee

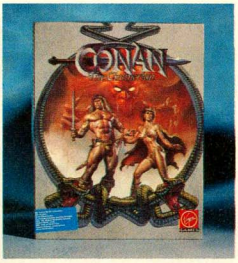


Der Ärmste kam nicht durch — Conan ist jedoch durch nichts zu verschrecken



Der nächste Auftrag bahnt sich in der "Red Dog Tavern" an

Die Schlange liegt am Boden — der Auftrag ist erfüllt



seine Vorzüge offenbart. Die etwas angeknackste Perspektive in der Stadt läßt das Spiel zwar nicht zum absoluten Klassiker werden, beeinträchtigen die Spielbarkeit jedoch kaum. Fazit: Für Rollenspielneulinge oder Abenteueranfänger ist *Conan* durchaus empfehlenswert. *KNUT GOLLERT*

Tips & Tricks

Allgemeines:
Solange Conan noch nicht firm in allen Kampfarten ist und noch recht wackelig auf den Beinen steht, keine Kämpfe provozieren. Kleine Diebe können zwar ohne Mühe umgehauen werden, angreifenden Feinden (Wachen, Glatzköpfe, etc.) sollte aber davongerannt werden. Ständiges Abspeichern ist durchaus empfehlenswert.

Geld:
Anfangs alles einsammeln, was nicht niet- und nagelfest ist. Diamanten und anderes Edelgestein dem Meistbietenden verschärbeln und ordentlich feilschen. Die Erfüllung von Aufträgen bringt ebenfalls eine Menge Geld und Anerkennung.

Untergrund:
Den dortigen Ungeheuern kann mit einigem Geschick ausgewichen werden. Kämpfe werden lästig — getötete Gegner tauchen wieder auf. Deshalb um die Tierchen einfach herumlaufen und in schmalen Gängen eigene Taktiken entwickeln.

I • N • F • O

Titel:	**Conan — The Cimmerian**
Hersteller/Anbieter:	Virgin Games/Rushware
Zirka-Preis:	100 Mark
Schwierigkeit:	mittel
PC-Konfiguration	
Minimum:	XT (10 MHz), 640 KByte RAM, CGA
Empfohlen:	AT (12 MHz), VGA, Festplatte, Maus
Grafikkarten	
Hercules:	nein
CGA:	ja
EGA:	ja
VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib:	ja
Soundblaster:	nein
Roland:	ja
Dokumentation	
Umfang:	ausführlich
Qualität:	gut
Besonderheiten:	Karte von Shadizar
Sprache (Anleitung):	Deutsch
Sprache im Spiel:	Englisch
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	ja
Fummelfaktor:	erträglich

Robin the Legend of Hood

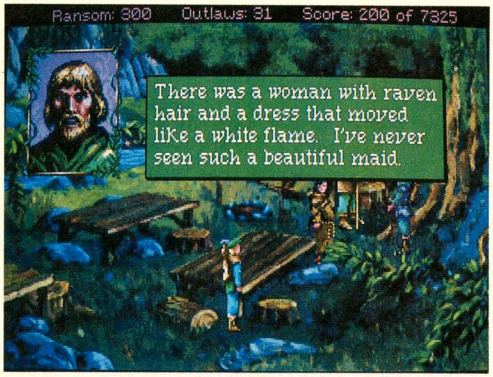
Das Jahr 1193. Als König Richard in sein geliebtes England zurückkehren will, wird er vom verräterischen König Leopold von Österreich gefangengenommen. Er fordert ein saftiges Lösegeld — der weltberühmte Robin Hood nimmt sich dieser Aufgabe an.

Die weltbekannte Geschichte um Robin of Loxley (ab sofort Robin Hood) wurde bereits in vielen nicht weniger berühmten Fernseh- und Kinofilmen verbraten — warum also nicht in Computerspielen. Das dachte sich die Liebhaberin der englischen Geschichte, Christy Marx (Sierra) und bescherte uns bereits mit dem Vorgänger über König Artus ein typisches Sierra-Abenteuerspiel eines besonders leckeren Genres. In *Conquest of the Longbow* schlüpft man — wie sollte es auch anders sein — in die Rolle des sagenumwobenen Robin Hood. Ziel des Spieles ist es, innerhalb von 13 Tagen genügend Geld zu sammeln, um König Richard aus seiner österreichischen Gefangenschaft freizukaufen. Gleichzeitig läuft am Bildschirmrand ein kleiner Punktezähler mit, der anzeigt, wie viele der Rätsel, die im Spiel eingebaut sind, bereits gelöst wurden. Maximal 7325 Punkte gibt es zu erringen. Die Handlung läßt sich aber ohne Gesamtpunktzahl vollenden (eine grafisch leckere Endsequenz wartet auf den Sieger).

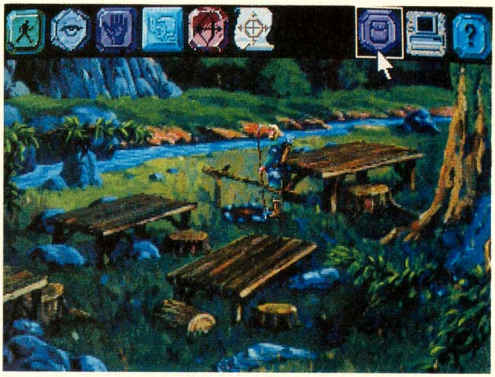
Wer bereits das erste PC-Sonderheft gelesen hat, dem ist das Spiel *Space Quest IV* durch seine hervorragende Grafik und klare, übersichtliche Benutzerführung aufgefallen. Genau in diese Fußstapfen tritt das Loxley-Computerspiel. Das gesamte Spiel über steuert man eine kleine Robin-Hood-Figur über verschiedene grafisch sehr stimmungsvolle Bildschirme, kann per Mausklick mit den Räuberkumpanen plaudern, Pfeile auf böse Normannen schießen und verschiedene Gegenstände benutzen. Dazu befindet sich am oberen Rand des Bildschirms eine Leiste verschiedener Bildersymbole, die jeweils einer Aktion entsprechen. Ein Paar Beine steht beispielsweise für "gehen". Einmal darauf geklickt, verwandelt sich der Mauszeiger in das Beinpaar, nun noch ein Klick auf die Stelle, wohin Robin Hood laufen soll — das Männchen setzt sich sofort in Bewegung. Ähnlich läuft es mit den anderen Anklicksymbolen (Icons): Passanten anquatschen, Gegenstände nehmen, Objekte genauer untersuchen. Das Symbol, das einen Rucksack darstellt, öffnet ein kleines Fenster, in dem alle in Robins Hosentaschen enthaltenen Gegenstände grafisch abgebildet werden. Diese kann man nun ebenfalls genauer ansehen oder aus dem Fenster herausnehmen, um sie zu benutzen; beispielsweise tutet das Robin-Männchen panisch in ein Jägerhorn, um blitzschnell den Rest der Waldmeute herbeizuzaubern. In einem anderen Fenster lassen sich Sierra-typisch diverse Voreinstellungen ändern, Spielstände speichern und laden. Hier läßt sich alles einstellen, von der Geschwindigkeit der Spielfigur, bis hin zur Lautstärke der stimmungsvoll mittelalterlich gehaltenen Hintergrundmusik mit Flöte und Mandoline. Sierra-Spiele bieten am rechten oberen Rand übrigens noch ein extra Hilfe-Icon. Klickt man auf das Fragezeichensymbol, werden alle Icons, über die der Mauszeiger ab sofort fährt, hübsch ausführlich erklärt.

Die gesamte Robin-Hood-Geschichte läuft in besagten 13 Tagen ab. Hat Robin diverse Aktion an einem Tag erledigt, rückt automatisch der Abend näher und die Ausgestoßenen-

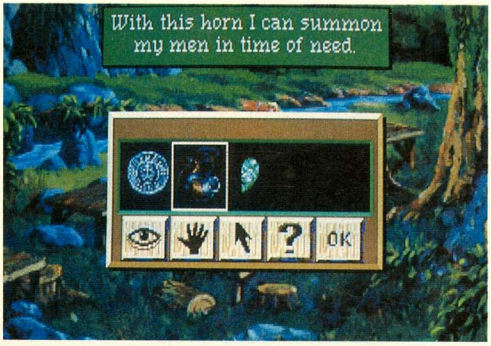
Stimmungsvolle Grafik, wohin man tritt. Sierra macht kleine Ölgemälde aller Hintergrundbilder, scannt diese elektronisch ein und bearbeitet sie nachträglich.



Noch sind die Bildschirmtexte in Englisch, eine deutsche Fassung kommt dieser Tage



Mittels Menüleiste und der Maus führen Sie Robin Hood durch sein Abenteuer



In kleinen Fenstern wird dem Spieler mitgeteilt, was Sache ist

konferenz wird einberufen. Es folgt ein Resume des eben vergangenen Tages sowie etwaige Pläne für den nächsten Sonnenaufgang. Die Bildschirmdialoge sollte man ruhig mit Aufmerksamkeit verfolgen, da hier oft Tips für den nächsten Tag versteckt sind. Danach geht's mit einem dicken Kopf ins Bett, das Spiel fährt am nächsten Morgen fort.

Zusätzlich zum atmosphärisch-abenteuerlichen Geklicke im Dickicht sind noch einige Geschicklichkeitsszenen sowie ein Denkspielchen in *Conquest of the Longbow* gebaut. Wer keine Lust auf diese Actionszenen hat, kann sie aber auch per Mausklick abschalten. Die Actionsequenz gilt dann als geschafft.

Trotzdem die Dokumentation ins Deutsche übersetzt wurde (vielmehr "gerade deshalb"), sind gute Englischkenntnisse gefragt. Am fünften Tag gibt's nämlich eine kleine Kopierschutzabfrage; wer die Schlüsselwörter aus dem Handbuch nicht ins Englische übersetzen kann, steht dumm da. Oder Sie warten auf die komplett ins Deutsche übersetzte Fassung, die demnächst erscheint.

RICHARD EISENMENGER

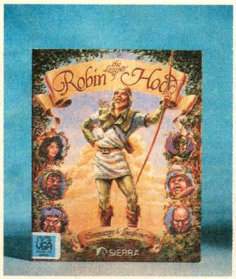
Tips & Tricks

— Ein bißchen Stöbern im Wald kann nicht schaden. An mehreren Tagen trifft man nämlich auf hilflose englische Bürger, die von Handlangern des Nottingham-Sheriffs gefangengenommen werden. Hier sollte Robins Langbogen endlich seine Verwendung finden. Die Dankbarkeit der armen Bürger ist ihm dann sicher.

— Verkleiden ist eine ganz tolle Sache. Mit dem richtigen Stoff kommt man überall hinein — auch wenn's da drin nur so von Soldaten wimmelt. Als Verkleidung eignen sich lange schmuddelige Gewänder aus Baumwolle.

— Gleich zu Beginn darf man auf keinen Fall das Horn in der Höhle vergessen. Tutet man zum richtigen Zeitpunkt am richtigen Ort in das Ding, versammelt sich die gesamte Räuber-Crew um unseren Helden, um ihm beizustehen.

— Auf alle Fälle helfen — soviel wie möglich: ob die Söhne irgendeiner Witwe nun gefangen wurden oder ein Bettler zwei Pence für sein grenzenloses Lebensglück braucht. Mit ein bißchen Nachdenken sind die 13 Tage relativ flott geschafft. Ein wenig Koordinationsgefühl ist dabei natürlich am wichtigsten. Und bloß nicht übermütig werden...

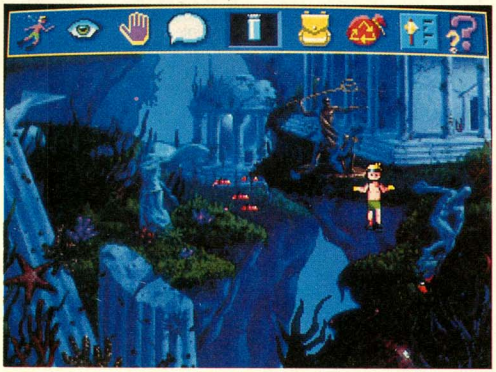


I • N • F • O

Titel:	**Mad TV**
Hersteller/Anbieter:	Sierra Bomico
Zirka-Preis:	120 Mark
Schwierigkeitsgrad:	mittel
PC-Konfiguration	
Minimum:	EGA, 640 KByte RAM, MS-DOS 3.0, Harddisk
Empfohlen:	AT (10 MHz), VGA, Maus
Grafikkarten	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	ja
VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib:	ja
Soundblaster:	ja
Roland:	ja
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	nein
Dokumentation	
Umfang:	ausreichend
Qualität:	gut
Besonderheiten:	beknackter Kopierschutz
Sprache (Anleitung):	Deutsch
Sprache im Spiel:	Englisch
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	ja
Fummelfaktor:	katastrophal

ECO QUEST

Heutzutage wird man auf Schritt und Tritt mit Verfechtern des Umweltschutzes konfrontiert. Ob im Fernsehen oder auf der Cornflakes-Packung, jetzt widmet sich sogar ein Computerspiel diesem heiklen Thema, das die steigende Beachtung verdient.

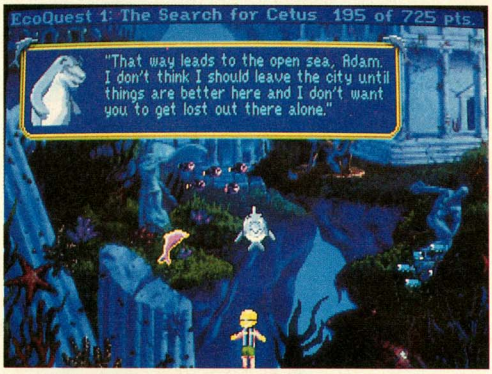


Die Stadt Eunanio: Wohin man sieht; überall Müll. Gott sei Dank gibt es Addam...

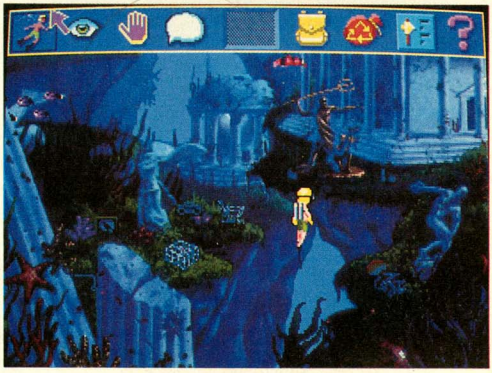
Der kleine Addam ist ein fünfjähriger Bengel, der keine Freunde findet und sich deshalb in die interessante Arbeit des Umweltschutzes verliert. Er und sein Vater versuchen Schäden zu beseitigen, die alle konsumorientierten Menschen an der Umwelt begangen haben. Am Strand abgestürzte Tauben werden vom Ölfilm auf ihren Flügeln befreit und ein verletzter Delphin schwimmt im hauseigenen Swimmingpool der Addams' Family herum und wartet auf seine Genesung. Addams Dad, seines Zeichnens Wissenschaftler erfand sogar einige Bakterien, die das vernichtende Öl, das an Land und auf hoher See zu finden ist, restlos auffressen (kann man während des Spiels gut brauchen).

Eines Tages jedoch fängt besagter Delphin beim friedlichen Frisbee-Spielen an, mit Addam zu sprechen und erzählt ihm die traurige Geschichte vom Schicksal der Stadt Eluvia unter dem Meer. Achtlos ins Wasser geworfener Müll, Algenwucherungen und Ausrottung von Flora und Fauna läuteten eine Zeit der Nahrungsmittelknappheit und Vergiftung der bemitleidenswerten Meeresbewohner ein. Zu allem Überfluß ist auch noch Cetus, der König von Eulonia (ein Vertreter der Familie der Wale) spurlos verschwunden — Chaos bei den Bewohnern ist die Folge, denn nun sind sie ihren Freßfeinden, die Cotus vorher mühelos vertrieb, hilflos ausgeliefert. Klar, daß sich Addam und Delphineus (so der Name des sprechenden Delphins) die Rettungsaktion von Stadt und König nicht entgehen lassen und sich sofort in die große See begeben. Viele kleine und große Aufgaben auf dem umfangreichen Gebiet des Umweltschutzes warten auf den halbwüchsigen Helden, den Sie letztendlich steuern.

Das gesamte Spiel über führen Sie eine kleine Addam-Figur über grafisch sehr aufwendige und stimmungsvolle Hintergrundbilder. Faszinierende und abwechslungsreiche Meereslandschaften mit bunten Korallen, verflochtenen Algen und allem, was sonst noch dazugehört, warten auf Sie. Von alten Griechenstatuen, bis hin zu versunkenen U-Booten, die Zivilisation ist ebenfalls vertreten. Klicken Sie mit der Maus auf bestimmte Stellen in dieser Unterwasserwelt, bahnt sich Addam automatisch seinen Weg um Hindernisse herum zu diesem Punkt. Dort angekommen, können Sie mit dem Dreikäsehoch allerlei anstellen. Dazu klicken Sie in einer am oberen

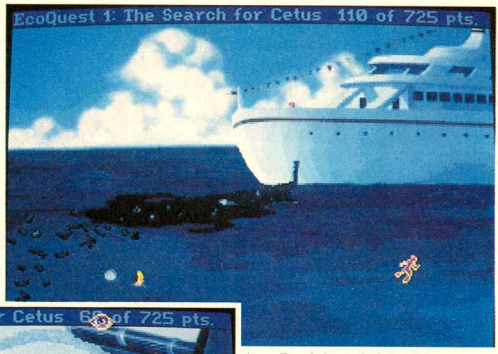


Der Delphin, dein Freund; zum Glück kann dieser auch sprechen



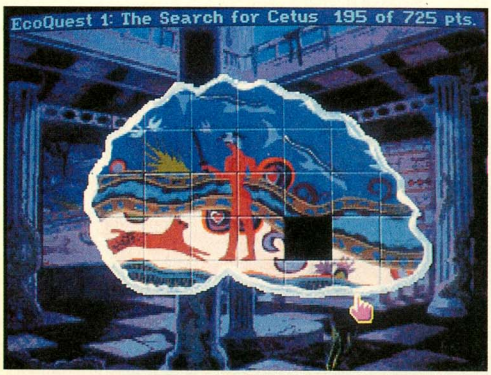
Denn von seiner Hilfe profitieren alle vom Wohlstandsmüll und radioaktiven Abfall geplagten Meeresbewohner

Bildschirmrand befindlichen Symbolleiste ein Feld an, das für eine bestimmte Aktion steht. Dort findet sich alles, was der Amateur-Tiefseetaucher in Sachen Umweltschutz braucht: Gegenstände nehmen, mit Fischen reden und Müll einsammeln. Klar, daß zu der jeweiligen Aktion ein Be-



Mal ganz ehrlich: Wer hat bei dieser Szene kein schlechtes Gewissen?

Den Anweisungen auf der Lerntafel sind unbedingt Folge zu leisten



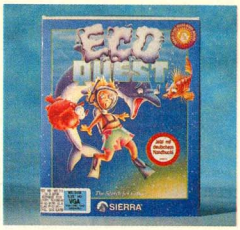
So sieht das fertige Mosaik im Tempel von Eulanio aus; viel Spaß beim Klicken

zugspunkt nötig ist; den klickt man dann wieder direkt im Bildschirm an. Ein besonderes Icon in Addams Symbolleiste ist der Rucksack, ein ständiger Begleiter. Ein erneuter Klick und ein kleines Fenster öffnet sich. Dort sind alle Gegenstände, die Addam im Laufe seiner Tiefseeforschungen gesammelt hat, grafisch dargestellt. Nun können die Objekte untersucht oder benutzt werden.

Neben dem Herumgeschwimme des jungen Tauchers und den zahlreichen Möglichkeiten, Gegenstände aufzunehmen und sie in irgendeiner Form zu benutzen, gibt's in *Ecoquest* auch echte Denkaufgäbchen, in denen ein wenig Nachdenken gefragt ist. Durch ein kleinwenig Rumprobieren kommt man hier aber auch früher oder später auf die Lösung.

Begleitet wird das Unterwasserspektakel von einem äußerst stimmungsvollen Hintergrundsound. Mystische Tonfolgen, wie man sie aus Meeresdokumentarfilmen kennt, kennzeichnen die *Ecoquest*. Ein wunderschönes Spiel, das grafisch, spieltechnisch und moralisch jeder Anforderung gerecht wird.

RICHARD EISENMENGER



tronische Schloß an der Labortür.

— Bei den Übungen mit dem Delphin sollte man immer möglichst viel Geduld zeigen. Die verschiedenen Aktionen sollten mehrere Male durchgeführt werden, damit der Delphin Ihnen letztendlich vertraut.

— Das größte Problem der Unterwasserbewohner Eulanios ist die Müllbeseitigung (welcher Fisch verfügt schon über ausgebildete Menschenhände?). Ein Glück, daß Addam Ihnen helfen kann. Zu benutzen ist dasselbe Icon, mit dem Sie sich vorher einen Weg durch den Müllausfluß des Passgierdampfers gebahnt hatten.

— Um die drei Fragen des Orakels richtig zu beantworten, kann ein Blick auf das zusammengesetzte Mosaik nicht schaden. Mit Hilfe des Augesymbols erhalten Sie detaillierte Auskünfte über Antwortmöglichkeiten.

Tips & Tricks

— Ohne einen Blick ins Handbuch kommt man aus dem ersten Raum nicht heraus: Irgendwo findet man nämlich die Codeabfrage für das elek-

I • N • F • O

Titel:	**Eco Quest**
Hersteller/Anbieter:	Sierra Bomico
Zirka-Preis:	120 Mark
Schwierigkeitsgrad:	mittel
PC-Konfiguration	
Minimum:	EGA, 640 KByte RAM, MS-DOS 3.0, Harddisk
Empfohlen:	AT (10 MHz), VGA, Maus
Grafikkarten	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	ja
VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib:	ja
Soundblaster:	ja
Roland:	ja
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	nein
Dokumentation	
Umfang:	ausreichend
Qualität:	gut
Besonderheiten:	keine
Sprache (Anleitung):	Englisch
Sprache im Spiel:	Englisch
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	ja
Fummelfaktor:	erträglich

ELVIRA II
The Jaws of Cerberus

Dieser Vorstoß ins Rollenspielgenre ist nur etwas für magenfeste Naturen, denn die Grafiker sparten nicht mit Bildschirmblut in schönsten VGA-Rot-Tönen.

Elvira ist kein "Mädchen von nebenan". Sie kleidet und schminkt sich schwarz, sieht eher aus wie eine Vampirin und hat so manches Gruselmonster zum Freund. Die Masche kommt an, und Elvira eröffnet ihr eigenes (Grusel-)Filmstudio. Auf dem Gelände der "Black Widow Productions" entstehen gleich drei Horrorschinken gleichzeitig. Leider geht beim Dreh was schief, ein Lieferwagen rummst in einen Grabstein, der sich nicht als Dekoration, sondern als echt erweist. Seitdem geht es im Studiogelände nicht mehr ganz geheuer zu. Um genau zu sein, hat der Höllenhund Cerberus alles (inklusive Elvira) in seiner Hand.

Cerberus ist hat drei Köpfe, ist mehrere Meter groß und hat so ziemlich jedes Gruselmonster zum Freund. Er erlangt die Kontrolle über das gesamte (Grusel-)Filmstudio. Er und seine Monsterhorde ziehen mordend und verwüstend durch die Gänge und verkriechen sich in den (äußerst lebensechten) Dekorationen für die drei zu drehenden Filme.

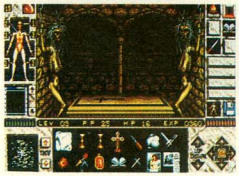
Da ist erst mal "House of Horror", ein Thriller um ein verwunschenes Haus. Hier treiben sich Geister herum, außerdem sind viele Puzzles zu lösen. Dann gibt es "Kiss of the Spider", eine Neuauflage des Riesenspinnenthemas. Die lebendig gewordenen Riesenspinnen haben sich in einem feuchten Tunnelsystem verkrochen. Hier ist die Kampfeskunst des Spielers gefragt. Und "It Came From Beyond the Grave" ist ein Zombie-Thriller, der natürlich auf einem Friedhof spielt und die größten Voraussetzungen an Hirn- und Muskelschmalz stellt.

Jaws of Cerberus ist zu großen Teilen ein Rollenspiel im klassischen Sinn. Zu Beginn suchen Sie sich einen Charakter aus (von Stuntman gleich Kämpfer, zu Programmierer gleich intelligenter Zauberer) und laufen in 3-D-Grafik durch das Studiogelände und in die einzelnen Kulissen. Dabei bekämpfen Sie Monster, sammeln Gegenstände und Hinweise für die Puzzles, die sich Ihnen im Laufe des Spiels stellen. Durch gewonnene Kämpfe und gelöste Puzzles verbessern sich die Eigenschaften Ihres Charakters, so daß Sie sich immer schwereren Aufgaben stellen können.

Elvira II wird vollständig mit der Maus gesteuert. Eine Tastatursteuerung wie bei anderen Rollenspielen vermißt man sehr; die Tastatur dient lediglich als "Mausersatz" und bewegt den Cursor-Pfeil über den Bildschirm. Damit ist das Spiel insbesondere in den Action-Szenen nahezu unspielbar. Ohne Maus ist hier also kein Weiterkommen.

Der Aufbau des Bildschirms ist klar gegliedert. In der Mitte findet man das Action-Fenster, in dem eine 3-D-Ansicht des jeweiligen Raumes zu sehen ist. Je nachdem, in welche Richtung Sie gucken (Norden, Süden, Osten, Westen), sehen Sie natürlich eine andere Ansicht des Raumes. Die Gegenstände im Action-Fenster können meist direkt mit der Maus manipuliert werden. Klicken Sie auf einen Gegenstand und halten den Mausknopf fest, läßt sich dieser beispielsweise verschieben oder mitnehmen.

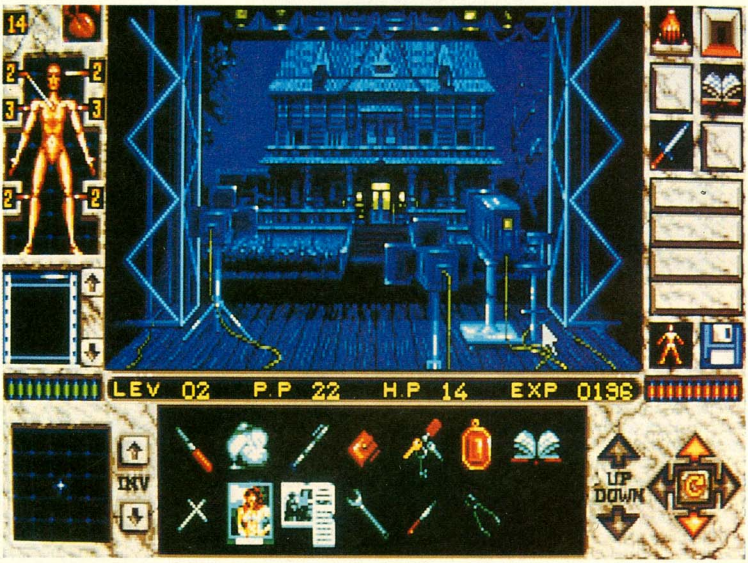
Ein hungriges Alien hat Appetit auf Abenteurer (MS-DOS/VGA).



Hexen gehören zu dem Gruselmix einfach dazu (MS-DOS/VGA)

Unter dem Action-Fenster ist meistens eine Auflistung Ihres Besitzes (Inventory) oder aber wichtiger Text zu sehen.

Die weitere Steuerung läuft im großen und ganzen über Symbole, die um das Action-Fenster in der Mitte des Schirms angeordnet sind. Auf der linken Seite wird der Zustand des Charakters angezeigt. Ein schlagendes Herz zeigt die Lebensenergie an. Darunter wird an einer schematisierten Figur gezeigt, wie es Ihren einzelnen Körperteilen ergeht. Sollten Sie beispielsweise einen Arm oder ein Bein verlieren, wird dies Ihre weitere Schaffenskraft sehr in Frage stellen. Darunter zeigt ein "Spellchecker" (hat nichts mit einer Textverarbeitung zu tun) an, welche Zaubersprüche gerade aktiv sind.

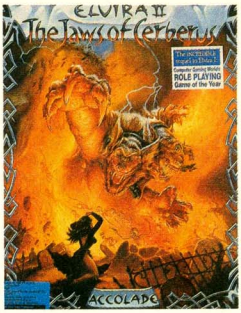


Hier fehlt eindeutig ein Aufkleber auf der Spielepackung: "Vor dem Spielen dieses Programms bitte nichts essen!" (MS-DOS/VGA)

Rechts vom Action-Fenster zeigen Symbole die einzelnen Aktionen an. Da gibt es zuerst mal den Koffer, der die Liste aller eingesammelten Gegenstände auf den Bildschirm bringt. Als zweites folgt das vielleicht wichtigste Symbol: Der Raumscanner, der alle Gegenstände, die zur Zeit im Raum sind, anzeigt. Oft sind Gegenstände im Action-Fenster nämlich nur schwer oder gar nicht zu erkennen. Das dritte Symbol, eine ausgestreckte Hand, ist zum Auslösen schon vorbereiteter Zaubersprüche gedacht. Diese Zaubersprüche werden mit dem vierten Symbol, dem Sprüchebuch, angerichtet. Will man kämpfen, hilft das Schwert, Symbol Nummer fünf. Und zu guter Letzt kann man mit manchen Leuten auch reden (sofern sie nicht tot sind oder gerade selber den Spieler umbringen wollen). Darunter sind vier Aktionsknöpfe zu finden, deren Bedeutung sich je nach aktivem Gegenstand ändert.

Unten rechts sind die vielleicht wichtigsten Knöpfe, denn mit denen können Sie sich drehen und bewegen — die Pfeile sind wohl selbsterklärend. Links unten ist ein besonders interessantes Ding, eine Art Radarschirm, der aber nur funktioniert, wenn Sie einige Augenblicke ganz ruhig stehenbleiben. Der Radarschirm ist so ausgerichtet, daß oben immer die Richtung ist, in die Sie gucken.

Ganz wichtig sind noch die Kampfszenen, die bei Elvira anders ablaufen, als bei Standardrollenspielen. Sie sehen den Gegner nämlich in 3-D-Grafik im Action-Fenster und müssen mit dem Mauszeiger seine empfindlichen Stellen treffen. Ein weißer Mauszeiger bedeutet, daß Sie schlagbereit sind, ist er schwarz, muß noch ein Augenblick wegen "Nachladens" gewartet werden. Die vier Textknöpfe rechts stellen Ihren Kampfstil ein. "Defense" bedeutet, beispielsweise, daß Sie weniger einstecken, aber auch weniger stark austeilen. "Berserk" ist das genaue Gegenteil: Sie hauen um sich wie ein Wilder, sind aber auch besonders verwundbar. Für langsame Gegner ist das natürlich eine hervorragende Taktik. Echte Rollenspieler raufen sich angesichts dieses "Kampfsystems" allerdings die Haare: Es funktioniert, aber optimal ist es nicht. *BORIS SCHNEIDER*



Die Tür des Todes: Wo führt sie hin?

Am besten läßt sich Ihr Held per Maus durch Elviras Gruselwelt steuern (MS-DOS/VGA)

Tips und Tricks

— Gleich zu Anfang wartet das erste tückische Puzzle: Die Tür zum Wachbüro geht nicht auf. Des Rätsels Lösung ist der Stein, der auf dem Wegesrand liegt und kaum zu entdecken ist. Um ihn schneller zu finden, sollte man den Raumscanner (Symbol ganz rechts oben) benutzen.

— Ein Trick aus der Anleitung, den man oft vergißt: Um alle Gegenstände in einem Raum zu nehmen, auf das Raumscannersymbol klicken, Mausknopf festhalten und dann das Scannersymbol auf das Koffersymbol links daneben legen. Jetzt sollten alle sicht- und erreichbaren Gegenstände im Inventory sein.

— Nicht vergessen, wirklich alles zu untersuchen, beispielsweise den Kofferraum des Autos auf dem Hof.

— Bei allem Tatendrang und Forschergeist sollte man immer wieder mal stehenbleiben und den Radarschirm prüfen, damit man nicht blindlings in eine Monsterhorde rast.

— Wie bei jedem Rollenspiel gilt auch für Elvira II: "Save early, save often". Möglichst früh schon speichern (es nervt, das Anfangspuzzle jedesmal durchmachen zu müssen, weil man nicht direkt nach dem Betreten des Studios gespeichert hat), und immer wieder mal speichern, bevor man Neuland betritt.

I • N • F • O

Titel:	**Elvira II: Jaws of Cerberus**
Hersteller/Anbieter:	Accolade / United Software
Zirka-Preis:	120 Mark
Schwierigkeitsgrad:	mittel
PC-Konfiguration	
Minimum:	640 KByte, AT (10 MHz)
Empfohlen:	VGA, AT (16 MHz), Maus, Soundkarte, Festplatte
Grafikkarten	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	nein
VGA:	ja
Soundkarten:	
AdLib:	ja
Soundblaster:	ja
Roland:	ja
Eingabegeräte:	
Tastatur:	(eingeschränkt)
Maus:	ja
Joystick:	nein
	Dokumentation
Umfang:	ausreichend
Qualität:	gut
Besonderheiten:	keine
Sprache (Anleitung):	englisch
Sprache im Spiel:	englisch (viel)
Kopierschutz:	
Diskette:	nein
Abfrage:	ja
Fummelfaktor:	lästig

EYE OF THE BEHOLDER II
THE LEGEND OF DARKMOON

AD&D im grafischen Edelgewand bietet die *Eye of the Beholder*-Saga von SSI. *The Legend of the Darkmoon* ist der zweite Teil der neuen Rollenspielreihe.

Das kleine Städtchen Waterdeep hat mal wieder große Probleme. Säuberten Sie im ersten Teil der *Eye of the Beholder*-Rollenspiel-Saga die Abwasserkanäle der lauschigen Kleinstadt, ist jetzt ein geheimnisvoller Turm im Norden der Stadt die Quelle des Bösen. Ein paar Leichenfunde und das Auftauchen fieser Monster versetzten die Einwohner und die lokalen Behörden in Angst und Schrecken.

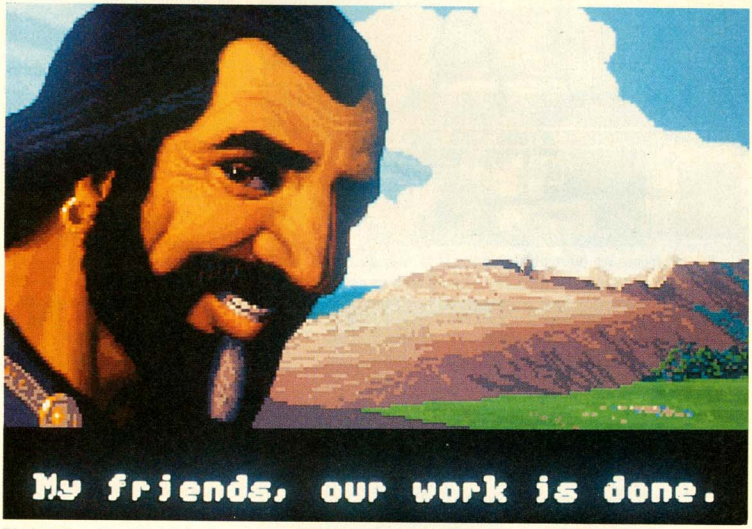
Bevor Sie nun loslegen, um das dunkle Geheimnis des Turms, der den finsteren Mächten als Tempel dient, zu erkunden, müssen Sie sich eine vierköpfige Truppe zusammenbasteln. Wenn Sie schon den Vorgänger gespielt haben, können Sie die alten Helden in das neue Abenteuer importieren. Neueinsteiger stellen sich ihre Wunsch-Crew aus gut einem Dutzend Rassen (Elfen, Zwergen, Menschen, Halbelfen) und Klassen (Paladin, Krieger, Ranger, Kleriker, Magier) zusammen. Eine empfehlenswerte Party besteht aus einem Paladin (Mensch), einem Krieger (Zwerg), einem Kleriker (Mensch) und einem Magier (Halbelf). Lassen Sie die Finger von reinrassigen Elfen. Diese Burschen geben zwar ganz famose Magier ab, lassen sich nach einem vorzeitigen Bildschirmtod aber nicht wiederbeleben.

Bis zu sechs Charaktere passen in die Party, Sie selbst stellen davon nur vier zusammen. Die beiden Freiplätze werden im späteren Spielverlauf von sog. "NPC"s (Non-Player-Charakter) aufgefüllt.

Gestartet wird das Abenteuer in einem kleinen Waldstückchen. Die Umgebung ist in einem Fenster in 3-D-Grafik zu sehen. Besonders eindrucksvoll präsentiert sich die Bilderpracht im 256-Farben-Modus der VGA-Grafik. Unter EGA sieht's nicht mehr ganz so schnuckelig aus. Neben dem großen Grafikfenster füllen kleine Bildchen Ihrer Helden, ein Kompaß und ein Steuerfeld, sowie ein Textfenster den Rest des Bildschirms aus. Zwar lassen sich die Helden auch per Tastatur durch die Labyrinthe scheuchen, am bequemsten spielt sich *Legend of Darkmoon* allerdings mit der Maus.

Um sich einen Überblick über die Gesundheit der Charaktere zu verschaffen, gibt's unter jedem Heldenbildchen einen farbigen Balken, der sich wunschweise auch auf Zahlendarstellung umschalten läßt. Ist der Balken im grünen Bereich, heißt's der Charakter ist taufrisch. Bei Gelb sollte dem Helden medizinische Versorgung per Heilzauber zuteil werden, ist der Balken rot, steht der Charakter am Rande des Bildschirmtodes.

Um Gegenstände unterzubringen, die Sie unterwegs finden, reicht ein Klick auf das Heldenporträt. Nun taucht ein Piktogramm der Spielfigur auf. Neben dem Heldenbildchen, auf dem Rüstungsteile, Waffen und Schmuck abgelegt werden, gibt es einen "Rucksack" mit vierzehn freien Feldern, in



Die Monsterprügelei wird durch solche Zwischenbilder abwechslungsreich untermalt

Das Finale naht: Der Obermotz des Tempels stellt sich zum letzten Gefecht (MS-DOS/VGA).

Die Dungeons sind besonders mit einer VGA-Karte wunderschön anzuschauen

Im Rucksack eines jeden Helden finden die zahlreichen Gegenstände Platz (MS-DOS/VGA)

denen weitere Gegenstände Platz finden.

Natürlich toben Sie nicht allein durch Wald, Tempel und einige angegrenzte Türme. In den insgesamt sechzehn Etagen des Labyrinthes treiben sich haufenweise Monster herum. Das Feindesspektrum reicht von simplen Ameisen über Killer-Gelee bis zum ausgewachsenen Drachen. Kämpfe mit den Fieslingen laufen in Echtzeit ab. Um den Gegnern Saures zu geben, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die aktuellen Waffen, die die Helden in den Händen halten. Um einen Zauberspruch zu entfesseln, müssen ihre Magier diese vorher auswendig gelernt haben und das Zauberbuch oder Klerikerkreuz in der Hand halten. Ein Klick auf das Buch oder das Symbol bringt, nach Stufen unterteilt, eine Liste der verfügbaren Formeln. Wiederum ein Klick auf den gewünschten Spruch und der Zauber kann losgehen.

Ist die Formel benutzt, verschwindet sie aus der Liste der verfügbaren Zaubersprüche.

Klopperein laufen in Echtzeit ab

Um das Reservoir wieder aufzufüllen, lassen Sie Ihre Truppe mit der "Camp"-Option rasten. Hier dürfen Magier neue Sprüche lernen und werden angeschlagene Charaktere automatisch geheilt.

MICHAEL HENGST

Tips & Tricks

— Die meist gestellte Frage zu *Eye of the Beholder 2* betrifft den Raum mit den neun Bodenplatten und der Inschrift "Leave many Things behind". Bevor Sie graue Haare kriegen: Markieren Sie mit unwichtigen Gegenständen ein großes "X" auf den Steinplatten. Es werden also nur die beiden äußeren Platten oben und unten sowie die mittlere Platte in der mittleren Reihe beschwert.

— Ein weiteres kniffliges Puzzle ist der Raum mit den drei farbigen Kristallen und dem weichen Erdreich in der Mitte. Nehmen Sie alle drei Kristalle und legen diese in eine Nische an der Wand. Sofort öffnet sich ein Geheimgang. Aber Vorsicht: Zwei Geheimgänge führen in Fallen, aus denen Sie nicht wieder hinausgelangen. Speichern Sie vorher unbedingt ab und nehmen Sie jeden Raum unter die Lupe. Nur einer der vier möglichen Räume bietet nützliche Gegenstände. Hier finden Sie auch einen rosafarbenen Kristall. Dieser wird in die Erde "gepflanzt". Es erscheint eine Ranke, an der sich die Party wieder hinaufhangeln kann.

— Im letzten Turm bekommen Sie die beiden Ringe, die immer vor Ihnen "wegzulaufen" scheinen, mit dem "sticky Paper". Legen Sie das klebrige Papier auf den Boden und sammeln die Ringe ein.

— Ein Fehler in der Anleitung sorgt oft für gepflegte Verwirrung. Um die grüne Kristallbarriere zu zerstören, benötigen Sie den "Green Crystalhammer", nicht den "Shieldbreaker" wie im Manual beschrieben.

— Nehmen Sie unter allen Umständen einen verfluchten Gegenstand, ein vergammeltes Nahrungspäckchen, ein paar Knochen und ein halbes Dutzend Steine mit. Diese Dinge benötigen Sie später bei verschiedenen Rätselmündern.

— Wird das Monstermeucheln zu mühselig, oder sind Sie zu bequem, eine eigene Party zusammenzustellen, greifen Sie einfach auf unsere Instant-Super-Party auf der Diskette zurück. Aber Vorsicht: Mit solchen Über-Helden macht das Spielen nur noch halb soviel Spaß.

I • N • F • O

Titel:	**Eye of the Beholder 2: The Legend of the Darkmoon**
Hersteller/Anbieter:	SSI/Rushware
Zirka-Preis:	120 Mark
Schwierigkeitsgrad:	leicht
	PC-Konfiguration
Minimum:	AT (10 MHz), EGA, 640 KByte RAM, Festplatte
Empfohlen:	AT (16 MHz), VGA, 640 KByte RAM, Maus, Festplatte
Grafikkarten	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	ja
VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib:	ja
Soundblaster:	ja
Roland:	nein
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	nein
Dokumentation	
Umfang:	ausführlich
Qualität:	gut
Besonderheiten:	—
Sprache (Anleitung):	Englisch (Deutsch im Spätsommer)
Sprache im Spiel:	Englisch (Deutsch im Spätsommer)
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	ja
Fummelfaktor:	erträglich

FALCON 3.0

Der Nachbrenner röhrt, die AMRAAMs sind scharf gemacht — da ergreifen selbst irakische MiGs heillos die Flucht. Schnallen Sie sich in den Schleudersitz einer F-16 und düsen Sie in die heißesten Krisenregionen dieser Welt.

Der Traum vom Fliegen. Generationen träumten ihn — wir haben es verlernt. Heutzutage gehört die Gangway zum Alltag, das Dahindüsen in 10000 Metern zum Geschäftsleben. Trotzdem ertappt sich der eine oder andere immer wieder beim Träumen vom eignen Cockpit, von einer schnellen wendigen Maschine und vom unvergleichbaren Gefühl, durch die Wolken zu düsen und keine Grenzen zu kennen. *Falcon 3.0* erfüllt diese Wünsche und noch ein wenig mehr. Heiße Luftkämpfe stehen genauso auf der Tagesordnung, wie das Abfangen feindlicher Großoffensiven und terroristischer Aktionen.

Spectrum Holobyte's neuestes Produkt ist der jüngste Abkömmling der großen *Falcon*-Familie. Und es hat sich so gut wie alles geändert, seit 1987 der Urgroßvater *F-16 Falcon* auf XTs für Furore sorgte. Grafische Qualitäten stiegen parallel mit Hardware-Anforderungen. Heutzutage ruckelt die farbenprächtige Grafik schon auf 286er ATs, wenn nicht gerade die geringste Detailstufe eingestellt wurde. Wer jedoch einen 486er mit Mathematik-Coprozessor hat, kommt in den Genuß einer (teilweise zu) realitätsnahen Simulation ohnegleichen. Vom Eis auf den Tragflächen bis zu dessen Auswirkung auf die Flugbahn des Jets ist alles enthalten, was sich der *Falcon*-gestählte Air-Force-Veteran nur wünschen könnte.

Statt nur einem Einsatzgebiet dürfen Sie jetzt zwischen drei Regionen, in denen es kriselt, wählen. Entweder Sie vereiteln in Mittelamerika einen Angriff aufs Vaterland, spielen im Persischen Golf Räuber und Gendarm oder verteidigen amerikanische Interessen in Israel.

Bevor der stählerne Falke jedoch in die Lüfte steigt, gilt es, sich durch jede Menge Menüs zu klicken und seinen Angriff genau zu planen bzw. mit seinen Mitstreitern auszukaspern (inklusive Routenplanung etc.). Die Aufträge werden wahlweise alleine oder in Formationen von zwei bis acht Kampffliegern geflogen. Die Anzahl läßt sich ebenso einstellen, wie die Piloten der Formation. Wer also lieber mit Müller statt mit Meier fliegt, weil Meier Ihnen letztens angeblich aus Versehen eine Sidewinder ins Triebwerk jagte, darf Müller bevorzugen. Unter Umständen gelingt es aber auch dem Spieler, seine eigenen Kollegen vom Himmel zu holen, was der Beliebtheit nicht gerade zuträglich ist. Weiterhin dürfen vor dem Start Bewaffnung und selbst die gegnerische Intelligenz eingestellt werden. Sind die feindlichen Krieger dümmer als die Polizei erlaubt, lassen sie sich natürlich leichter wegschießen, als hartgesottene Veteranen mit 30jähriger Kriegserfahrung und 10jähriger Fliegerschule in Baku (Kasachstan). Außerdem läßt sich unbegrenzt viel Munition einladen, die Waffeneffektivität erhöhen oder die eigene Könnensstufe heraufschrauben. Ein weiteres Menü dient der Anpassung des Programms an die jeweilige von Ihnen benutzte Computerhardware. Die Detailfülle der Grafik darf eingestellt werden, Musik und Sprachausgabe ebenfalls. Die Steuerung kann per Tastatur, Joystick oder gar mit einem "Thrust Master" übernommen werden. Dieser stellt einen besonderen Joystick-Clon dar, der eigens für Flugsimulationen entwickelt wurde, und dessen zwei Teile an originale Bedienelemente eines Cockpits errinnern.

Haben Sie die drei Szenarios durchgespielt oder sind sie Ihnen zu langweilig, lassen sich mittels eingebautem Missionseditor ganz individuelle Szenarios zusammenbauen. Haben Sie es jedoch satt, sich durch sämtliche Menüs zu klicken, wartet ein besonderer "Sofortkampf"-Modus. Dieser "Instant Action"-Modus, in dem man sofort in einen heißen Luftkampf katapultiert wird, wartet lediglich mit einer Punktezählung und "Highscore-Liste" auf.

Sitzen Sie endlich im High-Tech-Cockpit, wird die Landschaft und alles feindliche Getier in ausgefüllter 3-D-Vektorgrafik dargestellt. Erhebungen am Boden sind mit Schatteneffekten verziert und machen so

Die F-16 feuert eine Luft-Boden-Rakete ab

Stimmungsvolle Zwischenbilder ergötzen das Auge des Piloten

Alle Einstellungen auf einem Blick

Secret Weapons of the Luftwaffe

Wie funktioniert der Videorecorder?

P	startet und stoppt den Film
A	schneller Vorlauf
R	zurückspulen
D	abspeichern des Filmes
E	zurück zur Mission
C	Kamera wird direkt hinter einem Objekt plaziert
F	Kamera kann beliebig positioniert werden
T	Kamera folgt ständig einem Flugzeug
F1	Kamera wird hinter das eigene Flugzeug gesetzt
F2	Kamera wird hinter fremde Flugzeuge gesetzt
F3	Kamera wird hinter eine abgeworfene Bombe oder Rakete gesetzt
F4	Kamera wird hinter eine Bodeninstallation gesetzt
F5	Kamera folgt dem eigenen Flugzeug
F6	Kamera folgt einem fremden Flugzeug
F7	Kamera folgt einer Bombe oder einer Rakete

Allgemeine Kommandos:

ALT+P	Pause
ALT+S	Soundeffekte an/aus
ALT+E	nur die Motorgeräusche an/aus
ALT+G	Grafikdetails einstellen
ESC	Spiel verlassen und auf DOS-Ebene zurückkehren

Wie fliege ich?

L	Fahrwerk ein/ausfahren
F	Landeklappen
A	Autopiloten ein/aus (beim Bomber zusätzlich Auto-

info KARTE

GO-Simulator

Aji	Optionen, Möglichkeiten
Atari	Drohung beim folgenden Zug einen Stein oder eine Gruppe zu rauben
Auge	Freibleibender Schnittpunkt; zwei Augen lassen eine Gruppe leben, mit nur einem Auge gilt die Gruppe als tot
Dame	Punkte, die nicht zählen
Dan	Rang für starke GO-Spieler (von 1 bis 7 bzw. 1 bis 9 bei Profis); werden durch Handikaps ausgeglichen
Fuseki	Alle Züge bis zum Ausbruch des ersten Kampfes
Gote	Zug, der nicht zum Gegenzug herausfordert, so daß die Initiative zum Gegenspieler übergeht
Hane	Diagonaler Zug, der von einem befreundeten Stein in Kontakt zu einem feindlichen ausgeht
Hoshi	Einer der neun Sternpunkte des Spielbretts, auf die die Handikap-Steine gelegt werden
Jigo	Unentschiedenes Spiel
Joseki	Zusammenhängende Zugfolge, vor allem Zug-Sequenzen der ersten Spielphase
Kakari	Zug, durch den ein in der Ecke liegender Stein in die Enge getrieben wird
Keima	Ein Stein wird zwei Felder oberhalb und ein Feld seitwärts von einem anderen Stein gelegt; "Springerzug" da der Bewegung des Springers in Schach oder Shogi ähnlich
Ko	Wiederholung von Raubzügen nach einem bestimmten Muster

info KARTE

Monkey Island 2

Alle Tastaturkommandos auf einen Blick:

Leertaste	Pause
ESC	"Cut Scene" oder längere Dialoge abbrechen.
F5	Spielstand laden oder speichern
F8	Spiel neu starten
+ -	Geschwindigkeit ändern, mit der Texte auf dem Bildschirm erscheinen und wieder verschwinden
CTRL-M	Maus an
CTRL-J	Joystick an
ALT-X	Spiel verlassen und auf DOS-Ebene zurückkehren
CTRL-V	Versionsnummer wird eingeblendet

Largos Embargo

— Ein Knochen von Largos Opa findet sich auf dem Friedhof, der Spaten am "Ortseingangsschild"

— Mit dem Käse aus dem Alligator-Freßnapf läßt sich die Ratte fangen, die später im Kochtopf landen sollte.

— Den Eimer mit dem Schlamm auf Largos Tür stellen.

— Mit Largos Reinigungscoupon (hinter seiner Tür) holen Sie den BH ab.

Die vier Kartenteile

— Im Laden auf Booty Island eine Säge, den Spiegel, das Schiffshorn und das Papagei-Warnschild kaufen.

— In der Bücherei benötigt er ein Buch über Schiffsunglücke und Vodoo-Zauberei

— Dem Piraten auf Scabb Island das Holzbein absägen.

— In der Bar bekommt Guybrush mit Hilfe des Bibliotheksausweises seine Drinks

— der Affe sollte mitgenommen werden (Banane aufs Metronom stecken).

info KARTE

Buck Rogers II: Matrix Cubed

Auch im zweiten Teil der Raumabenteuer um den Science-fiction-Helden spielen die unterschiedlichen Talente eine entscheidende Rolle.

Krieger:
Kampftaktik
Sprengstoff
Führungskraft
Null-G-Erfahrung
Schleichen
Wahrnehmen
Waffen warten
Jet-Pack
Erste Hilfe

Piloten:
Rakete
Sensorik bedienen
Navigation
Astronomie
Mathematik
Null-G-Erfahrung
Wahrnehmung
Jet-Pack

Ingenieure:
Notreparatur
Null-G-Erfahrung
Wahrnehmung
Elektrik warten
Lebenserhaltungssysteme warten
Mechanik warten
Reaktor warten
Raketenrumpf warten
Jet-Pack
Erste Hilfe

Diebe:
Alarm umgehen
Klettern
Rhetorik
Verstecken
Schleichen
Schlösser knacken
Taschendiebstahl
Null-G-Erfahrung
Jet-Pack

Mediziner:
Diagnose
Lebensverlängerung
leichte/schwere/kritische Wunden behandeln
Seuchen behandeln
Vergiftungen behandeln
Lähmungen behandeln
Null-G-Erfahrung
Jet-Pack

Komi	Punkte, die der Spieler, der die Partie nicht beginnt, zum Ausgleich erhält
Kyu	Rang eines (Amateur-)Spielers unterhalb Dan-Niveaus; der niedrigste ist 35, der höchste 1; danach folgt der erste Dan
Miai	Auswechselbare, alternative Züge
Moyo	Umfangreiche potentielle, aber noch nicht eroberte Gebiete
Oiotoshi	Zug, der Atari gibt ohne eine Möglichkeit zur Rettung zu lassen
Ponnuki	Form, die entsteht, wenn ein Stein durch vier gegnerische Steine geschlagen wird
Seki	Lokale Pattsituation zwischen zwei oder mehr Gruppen
Sente	Zug, der einen Gegenzug herausfordert
Tengen	Himmelsache: Mittelpunkt des Spielfeldes
Tenuki	Fortsetzung des Spiels in einem anderen Bereich des Bretts, ohne auf den letzten Zug des Gegners zu reagieren
Tsuke	Spiel, bei dem die Steine aneinanderstoßen

Windows Entertainment Pack 2 & 3

Für alle Spiele:

F1	Hilfe
F2	neues Spiel beginnen
F3	Pause
ESC	Spiel zum Icon minimieren
Alt-F4	Spiel verlassen

Jigsawed

Ctrl-T	Uhr ein/aus
Ctrl-D	verborgene Teile zeigen
Ctrl-F	fertiges Bild zeigen
Ctrl-S	Teile mischen
Ctrl-H	Hinweis

Tetravex

Ctrl-H	Hinweis
Ctrl-S	Lösung zeigen

Free Cell

F3	Spiel wählen
F4	Statistik

	feuer der Bordschützen ein/aus)
T	Zwischen den Tanks hin,- und herschalten
D	Außentanks abwerfen
C	Videorecorder ein/ausschalten
V	Film anschauen
M	Landkarte anschauen
J	mit dem Fallschirm abspringen
Q	Mission beenden
+	Gas geben
—	Gas reduzieren
W	konfiguriert die Bombenlast (Einzelabwurf oder alle Bomben auf einmal)
R	Raketen auswählen
B	auf den Posten des Bombenschützen (nur Bomber)
P	auf den Posten des Piloten
G	auf den Posten eines Bordschützen (nur beim Bomber)

Might & Magic 3

Ohne passende Skills kommt Ihre Party keinen Meter weit in der Fantasywelt von *Might & Magic 3*. Achten Sie vor allem auf folgende Fähigkeiten, die das Überleben in der Wildnis erheblich einfacher machen.

"Cartography" (Kartographieren): Ist unbedingt notwenig, um eine Karte der aktuellen Gegend anzufertigen. Sollten mindestens zwei Personen in der Gruppe haben.

"Danger Sense" (Gefahren spüren): Warnt die Gruppe vor Monstern, die noch nicht in Sichtweite sind. Eine oder maximal zwei Personen mit diesem Skill reichen aus.

"Detect Secret Passages" (Geheimwände finden): Unbedingt notwenig, um Geheimwände (davon gibt's mehr als genug) zu entdecken. Zwei Charaktere.

"Mountaineering" (Bergsteigen): Ohne diesen Skill kommt Ihre Party keinen Schritt über eine Bergkette. Dies ist aber notwendig, um einige versteckte Orte zu finden. Alle Charaktere sollten diesen Skill haben.

"Pathfinding" (Pfadfinder): Ohne diese Fähigkeit stellen Baumgruppen unüberwindliche Hindernisse dar. Um sich durch die dichten Wälder zu schlagen, sollten alle Charaktere diesen Skill haben.

"Swimming" (Schwimmen): Um flaches Wasser, Flüsse und kleine Teiche zu überqueren, sollten alle schwimmen können.

Sim Ant

Das "Edit Window Control Panel" ist Ihr wichtigstes Werkzeug als Ameisenhüter. Hier alle Kommandos im Überblick:

Map Button:
Eine kleine Übersichtskarte des gesamten Spielfelds wird eingeblendet.

Experiment:
Nur zuschaltbar wenn Sie im "Quick Game" sind.

Info:
Sie erhalten Informationen über jede Ameise, die Sie anklicken.

Barriers:
Ein Untermenü erscheint, auf dem Sie zwischen Wänden und Steinen wählen können. Damit können Sie Barrieren und Labyrinthe bauen, um die Intelligenz der Ameisen zu testen.

Dig/Fill:
Ein Untermenü erscheint, in dem Sie zwischen Füllen und Graben wählen dürfen. Benutzen Sie dieses Werkzeug, um unterirdische Labyrinthe anzulegen, um die Königin zu isolieren und für andere Gemeinheiten.

Add Ants:
Ein Untermenü erscheint, mit dem Sie beliebig viele rote und schwarze Ameisen auf dem Spielfeld verteilen können.

Add Food:
Hiermit füttern Sie die kleinen Tiere. Benutzen Sie das Futter als Köder in verwinkelten Gängen.

Drop Trails:
Sie können mit den Botenstoffen experimentieren, die die Ameisen aussenden. Hiermit markieren Sie die heimatlichen Nester und legen Spuren zu vielversprechenden Futterstellen. Ein Alarm-Botenstoff bringt die ganze Kolonie auf Trab.

Insecticide:
Das erklärt sich fast von selbst. Eine ordentliche Dosis Paral bringt Leben in jeden trägen Ameisenhaufen.

Conquest of Longbow

(von links nach rechts)

Die wichtigsten Symbole von links nach rechts:
Gehen
Ansehen
Nehmen
Reden
Schießen
Karte
Rucksack
Einstellungen
Hilfe
— linke Maustaste: Aktion ausführen (cursorabhängig)
— rechte Maustaste: Cursor wechseln ohne Symbolleiste

Ecoquest

Die wichtigsten Symbole von links nach rechts:
Schwimmen
Ansehen
Nehmen
Reden
Gegenstand benutzen
Rucksack
Müllsack (Müll einsammeln)
Einstellungen
Hilfe
— linke Maustaste: Aktion ausführen (cursorabhängig)
— rechte Maustaste: Cursor wechseln ohne Symbolleiste

Spellcasting 201

Wichtige Befehle (Abkürzungen in Klammern)

AGAIN (G)	Letzten Befehl noch einmal wiederholen
EXAMINE (X)	Etwas untersuchen
FULL MODE	Auf reine Textanzeige schalten
HALF MODE (F3)	Halb Text, halb Grafik
INVENTORY (I)	Was haben Sie alles bei sich?
LOOK (L)	Wo sind Sie gerade?
LOOK MODE (F8)	Beschreibung wird immer rechts oben eingeblendet
MAP MODE (F6)	Karte wird rechts oben eingeblendet
MENU MODE (F2)	Holt Menüs auf den Bildschirm
MUSIC OFF / ON	Musik ein/aus
OOPS (O)	Falsch getipptes Wort aus vorheriger Eingabe korrigieren
PICFIRST	Erst Bilder, dann Texte laden
PICTURE MODE (F5)	Bild rechts oben anzeigen
QUIT (Q)	Zurück zum DOS
RESTART	Neu anfangen
RESTORE	Spielstand laden
SAVE	Spielstand speichern
SCRIPT	Alle Texte werden in Datei mitprotokolliert
SOUND OFF / ON	Soundeffekte ein/aus
STATUS	Kurzer Lagebericht
STATUS MODE (F9)	Status immer rechts oben anzeigen

info KARTE

Pools of Darkness

Um heil durch alle Gefahren zu kommen, müssen Sie sich in den Menüs vorbildlich auskennen. Hier eine Zusammenfassung der wichtigsten:

Move:
Ihre Party marschiert los und bewegt sich in alle Richtungen.

Area:
Schaltet zwischen 3-D-Blick und Übersichtskarte hin und her. In manchen Gegenden fällt diese Funktion leider aus.

Cast:
Damit rufen Sie das "Cast"-Menü auf, wenn der aktive Charakter ein Magiekundiger ist

View:
Die Charakterbildschirme werden aufgerufen.

Encamp:
Die ganze Truppe legt sich zum Schlafen nieder und lernt die Zaubersprüche auswendig.

Search:
Schaltet den Suchmodus ein. Eine Party, die sich auf der Suche befindet, hat eine zehnmal höhere Chance, einer Monstergruppe zu begegnen. Andererseits erhöht sich so auch die Chance, geheime Türen oder Fallen zu finden.

Look:
Wird benutzt, um einen bestimmten Bereich abzusuchen. Wirkt wie "Search".

Das "Encamp"-Menü erscheint immer dann, wenn die Party eine Ruhepause einlegt.

Save:
Hier können Sie die Spielstände speichern.

View:
Hier darf man sich die Helden in aller Ruhe ansehen.

Magic:
Das Magiemenü erscheint auf dem Bildschirm.

info KARTE

Nova 9

Standardkommandos:

Cursor-Tasten	Raven II bewegen
SPACE	Feuer
RETURN	(festhalten) Module auswählen
1	Kanone wählen
2	Minen wählen
+/-	Waffe wechseln
SPACE	Feuer

Ansichten/Kamerasteuerung

F1	Cockpit-Sicht
F5	außen hinten
F6	außen vorne
F7	außen links
F8	außen rechts
F9	Feindansichten
F	Kamera frei bewegen ein/aus
CTRL-Fn	Ansicht n speichern
ALT-Fn	Ansicht n aufrufen
SPACE & Richtungstaste:	Zoomen

Module:

Q	Modul links oben aufrufen
W	Modul Mitte oben aufrufen
E	Modul rechts oben aufrufen
A	Modul links Mitte aufrufen
D	Modul rechts Mitte aufrufen
Y	Modul links unten aufrufen
X	Modul Mitte unten aufrufen

info KARTE

Ultima Underworld — The Stygian Abyss

Am besten spielt sich *Ultima Underworld* mit der Maus, sollten Sie nicht im Besitz einer solchen Steuereinheit sein, müssen Sie wohl oder übel mit der Tastatur arbeiten. Hier alle Tastaturkommandos auf einen Blick:

Bewegung:

w	nach vorne laufen
s	nach vorne gehen
a	nach links drehen
d	nach rechts drehen
z	nach links bewegen
c	nach rechts bewegen
x	rückwärts gehen
1	nach unten schauen
2	nach vorne schauen
3	nach oben schauen
J	springen
J	aus dem Stand springen

Kampf:

p	schlagen
Ö	schlitzen
.	stoßen

Spezialfunktionen:

F1	Spieloptionen/Pause
F2	Reden
F3	Nehmen
F4	Umschauen
F5	Kämpfen
F6	Benutzen
F7	Charakter-Informationen
F8	Zaubern
F9	Feinde auspüren
F10	Schlafen

Spieloptionen

CTRL&m	Musik an/aus
CTRL&f	Soundeffekte an/aus
CTRL&d	Detailstufe verändern
ESC	zurück ins Spiel

Cursor-Steuerung:

TAB	Cursor-Bewegung rechtes Menü
Shift TAB	Cursor-Bewegung linkes Menü

Rest:
Charaktere memorieren Zaubersprüche und werden natürlich geheilt.
Alter:
Sie verändern die Grundeinstellungen (Geschwindigkeit, Schwierigkeitsstufe usw.) des Spiels.
Fix:
Die Charaktere werden mittels Magie geheilt.

Gateway to the Savage Frontier

Zauberer und Priester sind das A und O jeder Rollenspielparty. Die richtigen Zaubersprüche sind oft entscheidend für den Erfolg des Abenteuers. Hier eine Auswahl der Sprüche, die man unbedingt können sollte, um alle Gefahren heil zu überstehen.

Hilfreiche Sprüche für den Zauberer:
Detect Magic:
Damit läßt sich leicht erkennen, ob gefundene Gegenstände magischen Ursprungs sind. Magische Gegenstände werden dann automatisch mit einem "*" oder "+" gekennzeichnet.
Magic Missile:
Für unerfahrene Helden ein Allzweckhelfer in der Not. Obwohl nur geringer Schaden angerichtet wird, kann er sich in Bedrängnis als sehr nützlich erweisen.
Read Magic:
Zauberer können so gefundene Spruchrollen entziffern und in ihr Spruchbuch schreiben.
Sleep:
Kann bis zu 16 Gegner in Tiefschlaf versetzen. Schlafende Gegner werden problemlos besiegt. Wirkt leider nur bei schwachen Opponenten.
Stinking Cloud:
Ein Klassiker. Wirksam gegen fast alle Arten von Gegnern. Besonders Drachen lassen sich davon beeindrucken.
Fireball:
Greift mehrere Gegner gleichzeitig an. Vorsicht, daß die eigenen Figuren nicht im Bereich des Feuerballs stehen.
Haste:
Wie der Priesterspruch "Prayer", äußerst nützlich vor schweren Kämpfen. Die Helden können doppelt so oft angreifen und bewegen sich schneller.
Lightning Bolt:
Ähnlich durchschlagend wie der "Feuerball". Schädigt Gegner, die hintereinander stehen und wird von Wänden reflektiert.

TIME (T)	Wie spät ist es? (Im Spiel!)
TERSE	Schon mal gesehene Räume nicht mehr beschreiben
TEXTFIRST	Erst Text, dann Bilder laden
UNDO	Letzten Zug zurücknehmen
UNSCRIPT	Mit SCRIPT aufhören
VERBOSE	Schon mal gesehene Räume trotzdem beschreiben
VERSION	Versionsnummer ausgeben
VOLUME £	Lautstärke von 1-9 einstellen (£=Zahl)
WAIT (Z)	Warten

Elvira II: Jaws of Cerberus

Abkürzungen:

LEV	Level, die Stufe, die Ihr Charakter erreicht hat.
EXP	Erfahrung, Angabe in Punkten, wie erfahren Sie sich durchs Spiel kämpfen
PP	Magie-Punkte. Je höher, desto effektiver sind Ihre Zaubersprüche.
HP	Schadenspunkte. Je niedriger, desto angegriffener sind Sie. Die HP-Anzeige in der Statusleiste zeigt die maximalen Schadenspunkte an. Wie viele Sie davon noch haben, steht oben links neben dem schlagenden Herz.
WS	So geschickt sind Sie im Umgang mit Waffen
ACC	So treffsicher sind Sie
WP	Ihre Willenskraft — ist sie zu niedrig, laufen Sie schon mal einem Kampf davon
MR	Ihre Widerstandsfähigkeit gegen magische Angriffe
STR	Ihre Stärke (Muskelkraft)
CONST	Ihre allgemeine Verfassung; ist diese hoch, stecken Sie bei Angriffen weniger Schaden ein.
PR	Ihre Widerstandsfähigkeit gegen Gift
INT	Intelligenz — je intelligenter Sie sind, desto länger halten Ihre Zaubersprüche vor

Battle Isle

Gewußt wie: Auf einen Blick finden Sie hier die wichtigsten Funktionen, die über die verschiedenen Icons ausgelöst werden.

Cursor	Funktion
	Das symbolisierte "X" erscheint im Cursor, wenn Sie eine zuvor ausgelöste Funktion verlassen wollen. Wenn Sie zum Beispiel das Inventory eines Transporters oder Gebäudes verlassen wollen, müssen Sie diesen Cursor anwählen.
	Mit Hilfe dieses Symbols erhalten Sie die Übersichtskarte, auf der Sie Ihren Standort neu wählen können. Ein kurzer Blick auf die Karte zeigt Ihnen auch welche Einheiten Sie bereits benutzt haben. Alle bereits gesetzten Einheiten werden als schwarze Punkte angezeigt.
	Mit diesem Cursor geben Sie der Einheit unter dem Cursor den Befehl, sich zu bewegen. Alle erreichbaren Felder werden umrandet und Sie können mittels zweimaligen Drückens des Feuerknopfes das Ziel anwählen.
	Mit diesem Cursor geben Sie der Einheit unter dem Cursor den Befehl, anzugreifen. Alle in Reichweite liegenden Ziele werden umrandet und Sie können mittels Druck auf Feuerknopf das Ziel auswählen.
	Mit Hilfe des Fragezeichens erhalten Sie bestimmte Informationen. Die Art der Information ist davon abhängig, ob unter dem Cusor eine Einheit ist oder nicht. Entweder erhalten Sie allgemeine oder einheitenspezifische Informationen.
	Der Maulschlüssel ist Sinnbild für die Reparatur einer Einheit. Da die Reparatur nur in Gebäuden möglich ist, müssen Sie sich zuvor den Inhalt des Gebäudes anzeigen lassen.
	Der Hammer startet die Neuproduktion einer Einheit. Nur in Fabriken können Einheiten produziert werden. Alle produzierbaren Einheiten angezeigt. Gehen Sie mit dem Cursor auf die gewünschte Einheit und wählen erneut den Hammer an, um die Einheit zu produzieren!
	Mit diesem Symbol zeigen Sie an, daß Sie alle Ihre Züge eingegeben haben und den Modus wechseln wollen. Erst wenn Ihr Mitspieler ebenfalls dieses Symbol angewählt hat, kann mittels Drücken der Leertaste der Modus getauscht werden.

C	Modul rechts unten aufrufen
Shift & Q,W,...C	Modul wegwerfen

In allen Menüs/Story-Szenen:

ALT&G	Sofort ins Cockpit

Sonstiges:

F10	Options-Menü
ALT&S	Sound ein/aus
ALT&M	Musik ein/aus
ALT&D	Maus ein/aus
ALT&J	Joystick ein/aus
ALT&C	Joystick-Einstellung
P	Pause
ESC	Spiel abbrechen
ALT&CTRL&DEL	Zurück zu DOS

Uncharted Waters

Alle Häfen von "Uncharted Waters":

Acapulco	Genoa	Mecca	Sumatra
Aden	Guam	Mombasa	Tanisk
Alexandria	Guatemala	Mozambique	Ternate
Algiers	Hamburg	Muscat	Trebizond
Amboina	Hormuz	Nagasaki	Tunis
Antwerp	Injiga	Naples	Valencia
Argin	Istanbul	Nova Granada	Venice
Azov	Jamaica	Oslo	Veracruz
Baghdad	Java	Panama	Verde
Bordeaux	Kailua	Pernambuco	Virginia
Calicut	Leveque	Pisa	Zeiton
Cape Town	Lisbon	Rio de Janeiro	
Caracas	London	Rio Grande	
Ceylon	Luanda	Ruwen	
Chanchan	Macao	San Jorge	
Cochin	Madang	Santo Domingo	
Copiapo	Majorca	Seville	
Da Nang	Malacca	Sibir	
Eureka	Marseille	Sofala	

info KARTE

Gunship 2000

Bitte achten Sie darauf, daß Sie von der deutschen Tastaturbelegung auf die amerikanische Belegung umschalten, da ansonsten solche Kommandos wie "Abheben" nicht funktionieren. Umgeschaltet wird am besten mit "ALT+CTRL+F1". Um wieder das deutsche Tastaturlayout einzuschalten, drücken Sie bitte "ALT+CTRL +F2" (gleichzeitig alle drei Tasten).

Allgemeine Kommandos

ALT+E	Mission beenden
ALT+D	Grafikdetailstufe einstellen
ALT+P	Pause
ALT+Q	Zurück auf DOS-Ebene
ALT+S	Cockpitfarben ändern
ALT+V	Lautstärke regulieren
ALT+C	Geräusche vom Copiloten ein oder aus
ALT+J	Joystick zentrieren

Wie fliege ich?

8 (Zahlenfeld)	vorwärts
2 (Zahlenfeld)	rückwärts
4 (Zahlenfeld)	links
6 (Zahlenfeld)	rechts
9 (obere Zahlenreihe)	Rotor einschalten

info KARTE

Eye of the Beholder 2

Wichtige Zaubersprüche für den Priester

"Detect Magic":	Färbt magische Gegenstände für einen kurzen Zeitraum tiefblau.
"Bless":	Gibt den Charakteren einen Zusatzbonus beim Angreifen.
"Aid":	Wie Bless. Allerdings bekommt nur ein Held den Angriffsbonus.
"Flame Blade":	Ein Flammenschwert erscheint in der (freien) Hand des Zauberkünstlers. Hält nur eine bestimmte Zeit an und ist als Waffe nicht besonders gut.
"Slow Poison":	Verzögert die Wirkung eines Giftes.
"Neutralize Posion":	Heilt einen Charakter von einer Vergiftung.
"Create Food":	Verschafft der Party volle Bäuche. Vergessen Sie die eisernen Rationen.
"Remove Paralysis":	Heilt einen Charakter von Paralyse.
"Flame Strike":	Ein fetter Feuerball, der gleich mehrere Monster trifft.

Wichtige Zaubersprüche für den Magier

"Magic Missile":	Kleiner Feuerball, geringer Schaden, ein Monster
"Fireball":	Mittlerer Feuerball, mittlerer Schaden, Monstergruppe

info KARTE

Winter Challenge

Die Tastaturbelegung (auf Zehnerblock):

Rodeln:	8: starten
	4: nach links lenken
	6: nach rechts lenken
Abfahrtslauf:	8: Abfahrtshocke
	4: nach links lenken
	6: nach rechts lenken
	2: aufrecht fahren
Riesenslalom:	8: Abfahrtshocke
	4: nach links lenken
	6: nach rechts lenken
Langlauf:	8: Abfahrtshocke
	4: nach links lenken
	6: nach rechts lenken
	Enter: Stockeinsatz
Bobfahren:	Enter: starten
	8: Bob besteigen
	4: nach links lenken
	6: nach rechts lenken
	2: bremsen
Eisschnellauf:	Enter: starten und skaten
	4: nach links lenken
	6: nach rechts lenken
Biathlon (beim Schießen):	Pfeile: Fadenkreuz justieren
	Enter: schießen
	ansonsten wie Langlauf
Skispringen:	8: starten
	4: nach links lenken

info KARTE

Wing Commander 2

Cockpit-Funktionen:

A	Autopiloten einschalten
C	Kommunikationsmenü
D	Schadensanzeige
G	Schiffskanone wechseln
J	Hyperraumsprung
L	Zielerfassung sichern
M	Nachrichtengeschwindigkeit ändern
N	Auf Navigationsschirm schalten
P	Spielpause
R	Wiederholungsfunktion (nur mit EMS)
T	Ziel wechseln
V	Video ein/aus
W	Waffensystem wechseln
CTRL&E	Schleudersitz
ESC	Navigation verlassen
TAB	Nachbrenner
Pfeil zurück	Sofortiger Stop
–	Schneller
+	Langsamer

Falcon 3.0

Die Tasten, die das Überleben bedeuten:

+/– (Zehnerblock)	Schub verstärken/verringern
–	Afterburner an/aus
.	Afterburner-Stufe hoch

"Flame Arrow":	Magischer Pfeil, mittlerer Schaden, ein Monster
"Hold Person":	Hält ein humanoides Monster vorübergehend fest. Das Monster kann weder laufen noch kämpfen. (Besonders wichtig in dem Level mit den Medusen. Nur mit "Hold Person" können die Medusen auf den Steinplatten festgehalten werden.
"Lightning Bolt":	Ein besonders kräftiger elektrischer Blitz. Schwerer Schaden. Mehrere Monster. Achtung: Prallt von Wänden ab und kann die eigene Party beschädigen.
"Cone of Cold":	Ein Eissturm größeren Ausmasses. Schwerer Schaden. Hilft gegen mehrere Monster. Besonders die "Mantis"-Krieger sind gegen diesen Kältezauber empfindlich.

Armor Alley

Wichtige Kommandos:
V — schickte einen LKW los. Kostet 2 Punkte
M — Raketenwerfer (3 Punkte)
T — Panzer (4 Punkte)
I — Infanterie (5 Punkte)
E — Pioniere (5 Punkte)
H — Neuer Helikopter (20 Punkte)
S — Statusbildschirm an
C — Permanenter Statusschirm an/aus

Waffenbedienung:
X — Raketen abfeuern
Z — Bomben werfen (auf einer deutschen Tastatur "Y")
Shift — MG abfeuern
Leertaste — Fallschirmjäger absetzen
Return/Enter — Hubschrauber aufgeben

0 (obere Zahlenreihe)	Autorotation
ß (obere Zahlenreihe)	runter
Shift+ß (obere Zahlenreihe)	schneller runter
' (obere Zahlenreihe)	rauf
' (obere Zahlenreihe)	schneller rauf
8 (obere Zahlenreihe)	Waffenluke öffnen
7 (obere Zahlenreihe)	vorhergehender "Waypoint"
6 (obere Zahlenreihe)	nächster "Waypoint"
5 (obere Zahlenreihe)	Autopilot
3 (obere Zahlenreihe)	Fahrwerk einfahren/ausfahren

Die Waffensysteme:

Leertaste	Zwischen den Waffensystemen durchschalten
Return/Enter	Waffe abfeuern
Backspace	nächstes Ziel anvisieren
N	Radarstörsender ein/aus
M	Störfolie abwerfen
.	Infrarotstörsender ein/aus
—	Wärmekörper abwerfen

Die Blickwinkel:

F1	das Cockpit
F2	Mastview
F3	nach links schauen
F4	nach rechts schauen
F5	den Helikopter von hinten
F6	taktische Übersicht
F8	das anvisierte Ziel
F9	die Sicht von einer abgefeuerten Rakete
F10	die Landkarte

,	Afterburner-Stufe runter
Backspace	Waffenwahl Luft-Boden
Return	Waffenwahl Luft-Luft
Space/Feuer	Waffe abfeuern
T	Ziel (Target) wechseln
R	Radar an/aus
C	Karte/Radar wechseln
F5	NAM Radar
F6	ACM Radar
F7	GM Radar
N	IFF Check
E	ECM
Entf	Chaff abwerfen
Einfg	Flares abwerfen
A	Autopilot an/aus
F	Flaps
G	Fahrwerk
B	Luftbremsen
W	Radbremsen
P	Pause

Civilization

Kommandos für Einheiten:

I	Landschaft kultivieren
F	Festung bauen*/eingraben
R	Straße bauen*
R	Eisenbahn bauen (auf fertiger Straße)*
P	Umweltverschmutzung beseitigen*
Shift + D	Einheit auflösen
B	Neue Stadt gründen*
M	Erzminen aufbauen*
U	Schiff entladen
W	Warten
Leertaste	Keine Befehle
H	Heimatstadt

(* Nur für Siedler)

6: nach rechts lenken
2: Absprung
Enter: landen
in der Luft: 2/8: Skiführung korrigieren

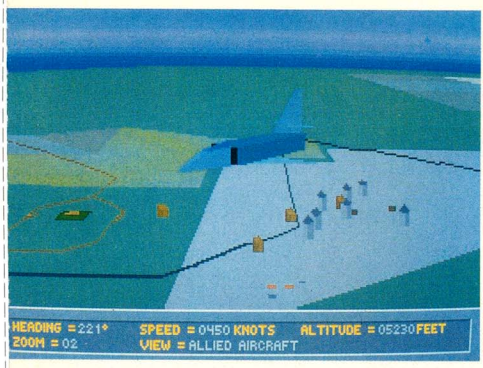
Gods

Das kleine "Waffen-Einmaleins" dürfte künftige Entscheidungen, mit welcher Waffe wohin gegangen wird, um einiges erleichtern.

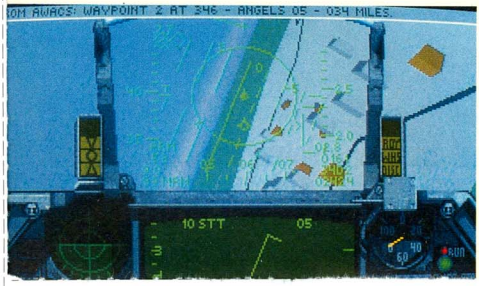
Die besten Waffen im Überblick:

Knife	Die "Waffe des ersten Levels" — nicht sehr durchschlagskräftig. Geradlinige Flugbahn.
Throwing Star	Wesentlich durchschlagskräftiger als das Messer. Geradlinige Flugbahn. Sollte man sich bereits im ersten Laden besorgen.
Speer	Beste "Grundwaffe". Sehr durchschlagskräftig. Geradlinige Flugbahn. Im ersten Laden des Tempels zulegen.
Fireball	Recht gute Durchschlagskraft und sehr nützliche Flugbahn (Kurve). Drei Feuerbälle sollte man immer dabeihaben.
Magic Axe	Gegen unerreichbare Gegner gut einsetzbar. Die Äxte "hüpfen" am Boden entlang. Immer mehrere Äxte in der Tasche haben.
Magic Potion	Friert alle Gegner für ein paar Sekunden ein. Steht Ihnen eine besonders feindhaltige Situation bevor, lohnt sich die Investition.
Shield	Macht Sie für einige Zeit unverwundbar. Einsatz besonders bei langen Sprüngen nach unten empfehlenswert.
Starburst	Besonders günstig, um sich ungebetene Feinde vom Leib zu halten, jedoch nicht sehr intensiv.
Weapon Arcs	Verschiedene Schußstreuung. Niemals in Läden einkaufen — werden sie benötigt, findet man sie auch.

Beginnen Sie das Spiel mit einem Paßwort, kaufen Sie von dem Geld nur höchstens zwei Waffen derselben Art und dann eine "Power Potion".



ich über Städte wird geflogen



Fa
Gew
nah
Flug
den
lich
met
gen
ein
Spie
eint
High
"Wa
und

Da
tern,
sche
es so
gebe
grun
sen:
Auf
Bo
gena
men
ser,
gen.
hen
Umsi
gibt's
oder
Me

info KARTE

Bandit Kings of Ancient China

Befehle und Aktionen: Was brauchen Sie?

Flood Control	Flood- und Support-Wert steigen um	15
Cultivation	Land und Support steigen, eigene Stärke steigt	15
Construction	Wealth und Support steigen, Stärke steigt	15
Make Ships	Vermögen sinkt, Anzahl der Schiffe sowie eigene Geschicklichkeit und Weisheit steigen	15
Make Weapons	Vermögen und Metall sinken, Arms-Skill sowie eigene Geschicklichkeit und Weisheit steigen	15
Move Hero	Standort von Gold, Soldaten Helden und Nahrungsmittel verändert sich, Weisheit steigt	10
Move Provision	Standort von Gold, Nahrungsmitteln, Fellen und Metall verändert sich, Weisheit steigt	10
Go into Exile	Soldaten, Geld, Nahrungsmittel und Metall verringert sich, ebenso die eigene Popularität	15
Send into Exile	kostet ein wenig Popularität	
Ally	Weisheit steigt	25
Invite to Lair	Weisheit steigt	25
Recruit Hero	mißlingt's sinkt Ihre Popularität geringfügig	—
Solicit Gold	Gold vermehrt sich, Support	15

info KARTE

Mad TV

Die Aktualität der Nachrichten beeinflußt die Einschaltquote für den nachfolgenden Film. Es ist also von großer Bedeutung, die Nachrichten so oft wie nur möglich zu aktualisieren.

Geld bekommt man in erster Linie aus den Prämien der Werbespots. Bei all den Werbespots sollte man aber darauf achten, welche von den Bedingungen her erfüllt werden können und welche davon sich überhaupt rentieren. Also immer die Prämie durch die Häufigkeit des Spots dividieren.

Hat man schon ein wenig mehr Geld, sollte man sich das Drehbuch zur Show "Im Trend" in der Drehbuchagentur kaufen, um Aufschluß darüber zu bekommen, welche besonderen Vorlieben das Fernsehpublikum hat. Steht das Drehbuch einmal auf dem Studioschreibtisch, müssen nur noch die Drehutensilien aus dem Supermarkt im Parterre eingekauft werden: Ein Stargast sollte immer mit von der Partie sein. Hat man die Show nun gesendet, kann man sich das Ergebnis im Computer ansehen und gezielt Filme kaufen.

Die übrigen Shows und Serien benötigen für einen Erfolg allerdings Spitzendarsteller und viel Investition in Spezialeffekte, Bühnenbilder und Größe der Studios.

Schreibt man wirklich einmal rote Zahlen, so gibt es mehrere Möglichkeiten, das Dilemma zu beseitigen: Entweder mehr Kredit vom Chef (aber bitte auch zurückzahlen, sonst steigen die Zinsen immer höher) oder Verkauf von alten Filmen aus dem redaktionseigenen Archiv.

Langzeittaktik sollte es sein, sich immer mal wieder einen Sender zuzulegen, um hochdotierte Werbeaufträge erfüllen zu können. Mit der Prämie daraus kann man

info KARTE

Wizardry 7: Crusaders of the Dark Savant

Aus satten 80 Zauberformeln, die zudem in der Stärke dosierbar sind, können Ihre Magier bei *Wizardry 7* auswählen. Hier finden Sie die wichtigsten Formeln, die unbedingt in den Zauberbüchern Ihrer Truppe vorhanden sein sollten.

Fire Spells:

"Energy Blast":	Besonders zu Begin des Spiels eine nützliche Hilfe. Später ist die Wirkung des Spruches leider zu gering.
"Fireball":	Von der Wirkung her, ist dies die aufgebohrte Version des "Energy Blast"-Spruches. Mit ordentlich Dampf dahinter hilft der Zauber gegen so manche Monsterhorde.
"Nuclear Blast":	Der Superspruch. Über 2000 Punkte Schaden werden den Monstern bei entsprechender Dosierung verabreicht. Diese Zauberformversion einer Atombombe darf in keinem Zauberbuch fehlen.

Water Spells:

"Slow":	Monster, die normalerweise mehrmals in einer Kampfrunde draufhauen, werden durch diesen Zauberspruch erheblich ruhiger.
"Haste":	Ihre Party reagiert in Kämpfen schneller, haut öfter zu und weicht Schlägen besser aus. Ebenfalls als Gegenmittel für den "Slow"-Spell zu benutzen.

	sinkt, Weisheit und Geschicklichkeit steigen	
Solicit Metal	Metall vermehrt sich, Support sinkt, Weisheit und Geschicklichkeit steigen	15
Buy/Sell	Nahrungsmittel, Felle und Gold werden zu wechselnden Kursen getauscht	—
Hunt Food	Nahrungsmittelvorrat und eigene Geschicklichkeit steigen	20
Hunt Fur	Fellvorrat und eigene Geschicklichkeit steigen	20
Hire Men	Anzahl der Männer steigt, Arms- und Skill-Level sowie Gold verringert sich	
Feast	kostet Gold, dafür steigen Loyalität und Body aller Anwesenden	
Give Citizens	Nahrungsmittelvorrat sinkt, Support steigt	
Go on Expedition	Stärke und Geschicklichkeit steigen, Popularität ändert sich	15
Train	pers. Stärke und Geschicklichkeit sowie Skill der Soldaten steigen	10
Flee	kostet eventuell ein wenig Loyalität Ihrer Gefolgsleute	

Anmerkung: Der Term "eigene" bezieht sich nicht unbedingt auf Ihren "good Fellow", sondern immer auf den Ausführenden der jeweiligen Handlung

0 (obere Zahlenreihe)	Autorotation
ß (obere Zahlenreihe)	runter
Shift+ß (obere Zahlenreihe)	schneller runter
' (obere Zahlenreihe)	rauf
' (obere Zahlenreihe)	schneller rauf
8 (obere Zahlenreihe)	Waffenluke öffnen
7 (obere Zahlenreihe)	vorhergehender "Waypoint"
6 (obere Zahlenreihe)	nächster "Waypoint"
5 (obere Zahlenreihe)	Autopilot
3 (obere Zahlenreihe)	Fahrwerk einfahren/ausfahren

Die Waffensysteme:

Leertaste	Zwischen den Waffensystemen durchschalten
Return/Enter	Waffe abfeuern
Backspace	nächstes Ziel anvisieren
N	Radarstörsender ein/aus
M	Störfolie abwerfen
.	Infrarotstörsender ein/aus
—	Wärmekörper abwerfen

Die Blickwinkel:

F1	das Cockpit
F2	Mastview
F3	nach links schauen
F4	nach rechts schauen
F5	den Helikopter von hinten
F6	taktische Übersicht
F8	das anvisierte Ziel
F9	die Sicht von einer abgefeuerten Rakete
F10	die Landkarte

"Iceball":	Eine effektive Waffe gegen Feuermonster. Der Überschneeball hilft aber auch gegen normale Gegner ganz prächtig.

Air Spells:

"Silence":	Ist besonders nützlich im Umgang mit feindlichen Magieren. Diese können bei Erfolg keine Sprüche mehr sprechen.
"Cure Posion":	Lebenswichtig. Hilft vortrefflich gegen Vergiftungen aller Art.

Earth Spells:

"Knock Knock":	Einem kräftigen "Knock-Knock" kann kaum eine Tür oder eine Schatzkiste widerstehen.
"Armorplate":	Senkt für geraume Zeit die Rüstungsklasse aller Partymitglieder.

Mental Spells:

"Sleep":	Schlaf ein, schlaf ein. Mit "Sleep" werden die viele Monster in süßen Schlummer geschickt und können genüßlich gemeuchelt werden.
"Bless":	Die Charaktere hauen besser zu und die Rüstungsklasse wird kurzfristig heruntergesetzt.

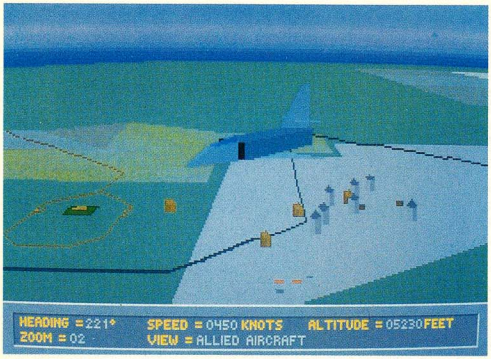
Magic Spells:

"Heal Wounds":	Ein absolutes Muß. Ohne ein paar Heiler in der Party, ist das Spiel sehr schnell zu Ende.
"Lifesteal":	Wie der Name schon sagt, wird dem Gegner der komplette Lebenssaft ausgesaugt. Ein Treffer mit dem Spruch und das anvisierte Monster ist Vergangenheit.
"Resurrection":	Holt einen toten Charakter wieder ins Bildschirmleben zurück.

Geschenke für Betty, neue Filme, Drehbücher oder Studios kaufen. Mit den Geschenken wird man bei Betty immer beliebter. Man sollte aber darauf achten, nicht immer ähnliche Geschenke zu machen, dann verlieren diese nämlich schnell ihre Wirkung; nach und nach wird die Dame immer anspruchsvoller, die Geschenke müssen größer und teurer werden...

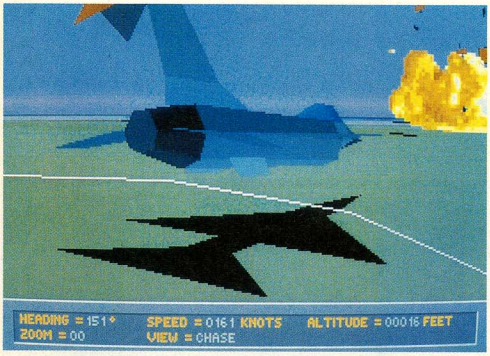
Conan the Cimmerian

— Betritt Conan einen Raum, sollten Sie alles anklicken, was herumliegt oder -steht. Es finden sich so manche nützlichen Karten oder Edelsteine.
— Alle Feinde nach dem Sieg genauestens untersuchen.
— So bald wie möglich Meister Quan, den Kampflehrer, aufsuchen. Bei Bezahlung kann Conan den Kampfstil seiner Wahl erlernen; jedes weitere Training erhöht seine Kampfkraft.
— Akados Ausführungen nach Conans Tod erhalten immer einen Hinweis auf mögliche Fehler (z.B. Conan hätte den Dieb mit dem oder dem Kampfstil besiegen müssen)
— Wenn man nicht kämpfen will, kann man Kreaturen, die Conan verfolgen oder den Weg versperren, durch verschiedene Taktiken verwirren und umgehen.
— Wer Geld braucht, sammelt Edelsteine, verkauft sie dem günstigsten Händler und feilscht die Preise noch in die Höhe. Vergleiche zwischen den Händlern sind angebracht.
— Den "Jade Key" nehmt Ihr dem besiegten Priester im "Temple of Set" ab.
— In die Unterwelt zu kommen, ist nicht allzu schwer: In einigen Häusern einfach unter die Teppiche sehen. Eine Fackel (am besten mehrere) sollte Conan jedoch schon dabeihaben.
— Den Meisterdieb finden Sie, wenn Sie das Haus rechts von Conan, südlich des "Inn of the Veils"-Ausgangs (Snake Alley), betreten. Er ist sehr gesprächig und hilfsbereit.
— Die Schlange natürlich mit dem grünen Schlangenschwert besiegen.
— Mit den Teleporter-Steinen sind die unzugänglichen Dachregionen schnell zu erreichen. Man sollte jedoch daran denken, einen Stein in Reserve zu behalten, da man ja wieder zurück will.



Auch über Städte wird geflogen

Das Cockpit bietet auf den ersten Blick verwirrend viele Informationen

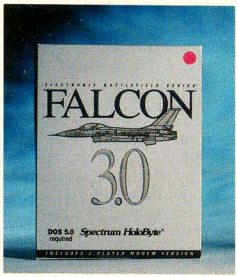


Das Ziel explodiert und fliegt in kleinen Stücken durch die Luft

einen durchaus realistischen Eindruck — einen schnellen Rechner vorausgesetzt. Die gesamte Tastatur wurde mit Funktionen belegt, die es erst ermöglichen, dieses Machwerk aus Metall und Electronic zu fliegen. Die Tastaturbelegung reicht von der Waffenauswahl über spezifische Radareinstellungen, bis hin zu Anweisungen an die Kollegen der Formation. Auch Außenansichten des eigenen Fliegers, der Kollegen, abgeschossener Raketen oder feindlicher Gerätschaften sind enthalten. Durch eine Dreh- und Zoomfunktion lassen sich selbige Objekte in allen Lebenslagen betrachten.

Falcon 3.0 darf mit gutem Gewissen als beste und realitätsnaheste zur Zeit erhältliche Flugsimulation bezeichnet werden. Dank der unwahrscheinlich vielen einstellbaren Parameter fühlt sich der Anfänger genausoschnell heimisch, wie ein ausgebuffter *Falcon*-Pilot. Spielerische Komplexität vereint sich fabelhaft mit dem High-Tech-Flair — das einzig "Wahre" für alle PC-Piloten und die, die es werden wollen.

KNUT GOLLERT



Tips & Tricks

Dank der Fülle an Parametern, die Sie nach Ihren Wünschen einstellen können, fällt es schwer, allgemeine Tips zu geben. Hier jedoch einige grundlegende Verhaltensweisen:

Auf der Karte:

Bodenziele vorher immer genauer unter die Lupe nehmen und sich die Lage (Häuser, Straßen, Radar) einprägen. Schießt man aus Versehen das falsche Ziel ab (unter Umständen gar ein eigenes) gibt's weniger Anerkennung oder sogar Gefängnis.

Meistens lohnt es sich, noch ein paar Flieger oder Fliegergruppen mehr aufzustellen als vorgeschlagen. Man fliegt nicht nur sicherer — der Angriff ist auch effektiver.

Das Dilemma der Feinderkennung:

Vor Luftkämpfen immer die Rundumsicht einschalten und herumdüsende Flugzeuge identifizieren. Feinde sind meistens "unknown" oder wenn nicht dies, dann "Tu-xx", "Mig-xx" oder "Su-xx". Doch Vorsicht — nicht auf alles schießen. Haben Sie ein "Unknown"-Objekt im Visier, immer auf die linke Cockpitseite schalten und einen "IFF"-Check tätigen. Leuchtet die Lampe grün, auf keinen Fall feuern.

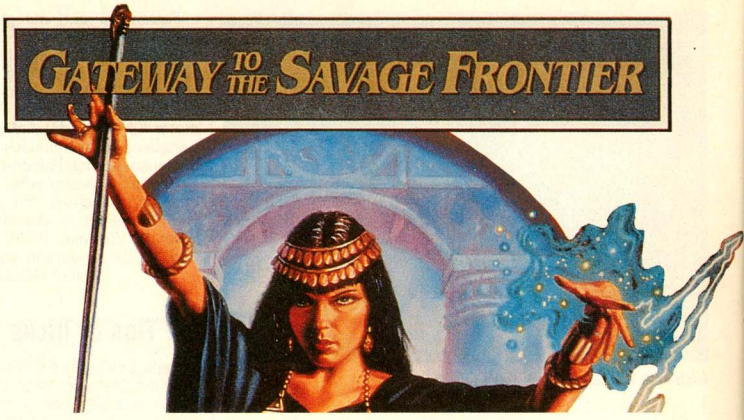
Startvorbereitungen:

Vor dem Anlassen der Düsen erst einmal den Luftraum checken. Sind Sie erst einmal weg, passiert es schnell, daß irgendwelche Feindflieger Ihren Flughafen in Schutt und Asche legen.

I • N • F • O

Titel:	**Falcon 3.0**
Hersteller/Anbieter:	Spectrum Holobyte/United Software
Zirka-Preis:	130 Mark
Schwierigkeitsgrad:	einstellbar
PC-Konfiguration	
Minimum:	AT (12 MHz), VGA, MS-DOS 5.0, 640 KByte RAM, Festplatte
Empfohlen:	386er (25 MHz), VGA, Joystick, Festplatte, Soundblaster
Grafikkarten:	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	nein
VGA:	ja
Soundkarten:	
AdLib:	ja
Soundblaster:	ja
Roland:	ja
Eingabegeräte:	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	ja
Dokumentation	
Umfang:	ausführlich
Qualität:	gut
Besonderheiten:	Karten, "Quick Reference Card"
Sprache (Anleitung):	Englisch
Sprache im Spiel:	Deutsch
Kopierschutz:	
Diskette:	nein
Abfrage:	nein
Fummelfaktor:	entfällt

GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER



Der erste Teil eines neuen AD&D-Spielszenarios: An der wilden Grenze lauern mannigfaltige Gefahren auf allzu unerschrockene Abenteurer.

Zuerst dachten wir, eine Karavane mit Mithrilsilber aus der Festung Abdar zu begleiten, wäre nur eine Routinemission. Doch kaum hatten wir unsere Zeichen unter den Vertrag gesetzt, wurden wir vom Zwergenkönig Harbromm auf den höchsten Turm seiner Zitadelle gerufen. Der alte Zwerg deutete schweigend gegen Nordosten. Am Horizont, fast noch im Dunst des anbrechenden Tages verborgen, sahen wir eine endlose Kolonne von Berg-Orks auf dem Marsch gegen die reichen Städte des Südens."

Was hier so dramatisch mysteriös beginnt, ist der Auftakt zu einer neuen SSI-Rollenspielserie. Wie schon in der vierteiligen "Pools"-Staffel, die mit *Pools of Darkness* ihren Abschluß fand, spielt auch *Gateway of the Savage Frontier* in den Forgotten Realms und wird nach den bekannten AD&D-Regeln ausgewürfelt. Völlig neu ist der geografische Hintergrund. Es gilt nicht mehr, die bekannten Gestade rund um den Moondsee zu erkunden, sondern eine unbekannte Region kennenzulernen. Die "Savage Frontier" entführt uns in südlichere Länder: Rund ein Dutzend Städte, Wüsten, Moore und einige Inseln sind unser neuer Spielplatz.

Anfangs stehen Sie und Ihre treue Truppe mal wieder im Dunkeln. Genauer gesagt, man hat Ihnen bei einer ausgedehnten Zechtour die Ausrüstung abgenommen. Ein unhaltbarer Zustand für einen aufrechten Helden. Zum Glück finden sich in Ihren Taschen noch einige Goldstücke, die in neue Schwerter, Eisenpanzer und Keulen investiert werden können. Ziel- und heimatlos durchstreifen Sie nach dieser Enttäuschung die Gassen der Hafenstadt Yartar. Doch bald schon erhalten Sie den ersten Auftrag einer ganzen Serie, und die Fantasy-Geschichte entfaltet sich.

Die Story hat sich verändert, an der gewohnt benutzerfreundlichen Steuerung hält SSI dagegen eisern fest. Vor dem entscheidenden Schritt über die wilde Grenze gilt es, die bekannte Party zusammenzustellen. Sechs hoffnungsfrohe Neulinge, noch grün hinter den Ohren und gerade mal fähig, ein Schwert in die Hand zu nehmen, bewerben sich als Kampfgefährten.

Sie haben die Wahl zwischen sechs unterschiedlichen Rassen und sechs Berufsgruppen. Kombination der Wissensgebiete ist natürlich möglich: So kann z.B. ein lernbegieriger Halbelf gleichzeitig als Krieger und als Magier sein Glück versuchen. Leider werden solche Charaktere nicht gar so schnell befördert wie Spezialisten, aber eine breitere Ausbildung hat noch nie geschadet. Besonders in späteren Spielphasen, wenn die vielen Gegner aus härterem Monsterholz geschnitzt sind, ist so ein Allroundtalent eine echte Bereicherung für jede Party.

Wenn die Truppe steht, alle einen Namen haben und mit Schwert und Zauberstab gerüstet sind, stürzen wir uns in Abenteuer. Sie sehen Ihre 3-D-Umgebung in einem kleinen Bildschirmfenster. Der Rest des Platzes ist für wichtige Charakterinformationen und ein Textfenster freigehalten. Treffen Sie auf friedfertige Personen, können Sie dort ein kleines Schwätzchen halten. Bei größeren Textmengen verweist das Programm auf einen Abschnitt im Begleitheft. Nach kurzer Zeit werden Sie auf die ersten Gegner treffen. Der Bildschirm schaltet um auf eine spezielle isometrische Sicht von schräg oben. Die Positionen von Freund und Feind werden durch kleine Icons markiert, die jetzt individuell von Ihnen über den Bildschirm geschoben werden. Der Kampf wird in Runden ausgetragen. Sie legen für alle beteiligten Freunde die Taktik fest. Wahlweise wird die Kampftätigkeit auch vom Computer übernommen, nur sind dann keine taktischen Finessen möglich. Sind alle Monster exterminiert, findet sich zumeist ein Schatz und ein Haufen herrenloser Ausrüstung, den es unverzüglich zu plündern gilt.

Die Charaktere beginnen als Neulinge im zweiten Erfahrungs-Level. Nach jedem überstandenen Kampf und immer wenn eine besondere Aufgabe erledigt ist, gibt's als Belohnung ein paar "Experience-Points". Wird ein bestimmter Wert überschritten, darf man den Helden in speziellen Trainingshallen befördern lassen. Die Basiswerte (Stärke, Intelligenz, Ausdauer usw.) verbessern sich, die aktuellen "Hitpoints" werden heraufgesetzt und Priester, Ranger und Magier lernen neue Zaubersprüche. Letztere werden in drei unterschiedlichen Stärke-Leveln

Auf in neue Gefilde: Das "Savage Frontier"-Szenario wird in VGA-Grafik vorgestellt.

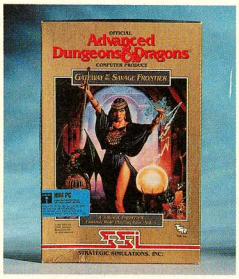
angeboten. Während im ersten Level gerade mal eine "Magic Missile" das Höchste der Gefühle ist, wird in der dritten Stufe schon ein recht brauchbarer Feuerball geboten. Nach jedem Kampf müssen die Zauberkundigen eine Ruhepause einlegen, um verbrauchte Sprüche erneut zu lernen. Während dieser Ruhepausen darf sich der Rest der Party von seinen Wunden erholen. Sollten die Zauberer unterwegs eine neue Spruchrolle gefunden haben, ist jetzt die richtige Zeit den neuen Zauber auswendig zu lernen.

Gateway to the Savage Frontier eignet sich ob seines moderaten Schwierigkeitsgrads hervorragend für Rollenspielneulinge. Da Sie Charaktere in zukünftige Spiele der Serie "importieren" können, ist für langanhaltenden Spaß gesorgt. *VOLKER WEITZ*

Wir reisen durch die Welt: Die Party ist auf der Übersichtskarte unterwegs.

Die bewährte 3-D-Sicht: immer aus der Perspektive der Helden.

Kämpfe werden von schräg oben dargestellt



Alles im Griff: der ganze Charakter im Überblick

Tips & Tricks

— Wie bei allen Rollenspielen kommt einer ausgewogenen Partyzusammensetzung große Bedeutung bei. Sie müssen sich früh entscheiden, ob Sie lieber eine Gemeinschaft von Spezialisten heranzüchten oder eine Truppe von Allroundkünstlern bevorzugen. Erstere haben den Vorteil, gleich Anfangs eine gute Figur zu machen und früh herzhaft zuschlagen zu können. Eine Gruppe von Mischcharakteren ist anfangs etwas schwach auf der Brust, läuft dafür später zu ungeahnten Höhen auf. Am sinnvollsten ist eine Mischform. Rekrutieren Sie auf jeden Fall einen spezialisierten Magier und Kämpfer. Auch ein Paladin sollte nicht fehlen. Diese frommen Gesellen sind bei einigen Aufgaben von Vorteil.

— Nehmen Sie alle Aufträge an. Man kann gar nicht genug Erfahrung sammeln. Zusätzlich winkt so manche Belohnung, die nutzbringend in bessere Bewaffnung umgesetzt werden kann. Kommt Ihnen ein Schatz spanisch vor, sollte der Zauberer der Gruppe einen "Detect Magic"-Spruch anwenden. Manche magische Artefakte lassen sich so entdecken.

I • N • F • O

Titel:	**Gateway to the Savage Frontier**
Hersteller/Anbieter:	SSI/Rushware
Zirka-Preis:	100 Mark
Schwierigkeit:	leicht
PC-Konfiguration	
Minimum:	CGA, 640 KByte
Empfohlen:	AT (10 MHz), Festplatte und Maus
Grafikmodi	
Hercules:	nein
CGA:	ja
EGA:	ja
VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib:	ja
Soundblaster:	ja
Roland:	nein
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	nein
Dokumentation	
Umfang:	ausführlich
Qualität:	brauchbar
Besonderheiten:	keine
Sprache (Anleitung):	Englisch (Deutsch in Vorbereitung)
Sprache im Spiel:	Englisch (Deutsch in Vorbereitung)
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	ja
Fummelfaktor:	erträglich

GO SIMULATOR

Spielstarke Schachprogramme gibt es viele, am fernöstlichen Go verzweifelten jedoch bisher die Entwickler: Kaum Zugbeschränkungen und eine unüberschaubare Anzahl von Taktikmöglichkeiten überforderten das schlauste Programm.

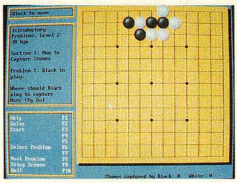
Dabei ist Go in bezug auf sein Regelwerk ein unglaublich einfaches Spiel: Abwechselnd setzten zwei Spieler schwarze und weiße Steine aufs Brett, um Gebiet zu machen und gegnerische Steine zu schlagen. Seit ungefähr 4000 Jahren wird Go in China gespielt, seit dem frühen Mittelalter ist es auch japanischen Intellektuellen bekannt. Wozu man Spielbrett und Steine einst erfand, ist unklar — aufgrund bis heute überlieferter Fachbegriffe geht man jedoch von astrologischen und okkulten Anwendungen aus. Zur ersten Blütezeit des Spiels in China (zirka 200 Jahre vor Beginn unserer Zeitrechnung) stritten die Gelehrten über den Nutzen des Go: Konfuzius-Schüler lehnten diesen Zeitvertreib als unproduktiv ab, Taoisten hingegen sahen im Spiel eine Möglichkeit, sich ohne Gewinnstreben mit dem Gegner auseinanderzusetzen und sich selbst zu verwirklichen.

In Japan wurde Go über die Jahrhunderte vom Spiel der Privilegierten (japanische Kriegsherren erübten Ihre Taktiken auf dem Go-Brett, und viele persönliche Niederlagen zeigten sich dort schon zuvor als Omen) zum Volksport; heute sind die meisten Go-Profis Japaner.

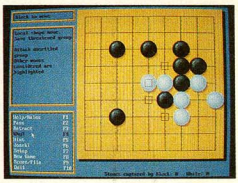
Obwohl man im Orient Go schon seit über tausend Jahren kennt, kam das Spiel erst vor gut drei Jahrhunderten nach Europa. Die ersten Sekundärwerke und getreuen Regelbeschreibungen erschienen noch später: Um die Jahrhundertwende schrieb Otto Korschelt sein "Theorie und Praxis des Go", kurz darauf erschien Arthur Smith's "The Game of Go" in England. Ishi Press, ein Fachverlag für Go-Sekundärliteratur und Herausgeber des vorliegenden **Go-Simulators**, wurde vor gut 20 Jahren in London gegründet. Wer sich für die Materie interessiert, findet im Ishi-Programm nahezu alle wichtigen Standardwerke zu Go auf allen Niveaustufen.

Wie oben angedeutet, ist es im Gegensatz zu Schach schwierig, ein spielstarkes Go-Programm zu entwickeln. Die Grundzüge kann man einem Rechner noch schnell beibringen: Regeln gibt's so gut wie keine, alle Steine sind gleichwertig. Ein Schachcomputer berechnet in jeder Situation alle möglichen Folgezüge — da diese bei Go in die Hunderte gehen und die Bewertung einzelner Züge kompliziert ist, ist dieses Verfahren hier nicht anwendbar. Daneben treten eine Unzahl anderer Probleme auf, die jeden Experten für künstliche Intelligenz fordern und die Erarbeitung eines Go-Programms zur dynamischen Wissenschaft machen. Trotz Millioneninvestitionen hat noch kein elektronisches Go-Genie einen professionellen Spieler geschlagen. Auch Ishi-Press **Go-Simulator** ist mehr der bescheidene Versuch Go-Anfänger und Gelegenheitsspieler mit der Materie vertraut zu machen und Anregungen liefern, als einen neuen Herausforderer in die Arena des internationalen Go-Sports zu schicken.

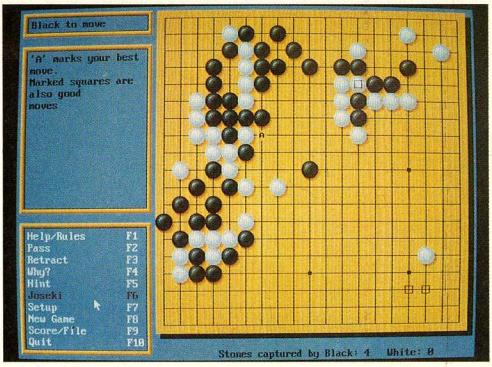
Den Go-Simulator bedienen Sie am besten mit der Maus: Vor Beginn einer Partie können Sie die Größe des Spielfeldes, das gewünschte Handicap und die Spielstärke des Computergegners anwählen. Während einer Partie ist es möglich, beliebig viele Züge rückgängig zu machen, oder den Rechner um einen passenden Folgezug zu fragen. Wählt man diese Hint-Option, antwortet der elektronische Ratgeber mit englischen Aussprüchen wie "Don't start new weak groups" oder "Atari for ko threat". Alle Statements sind jedoch in der Anleitung erklärend übersetzt. Eine Erklärung der wichtigsten Go-Fach-



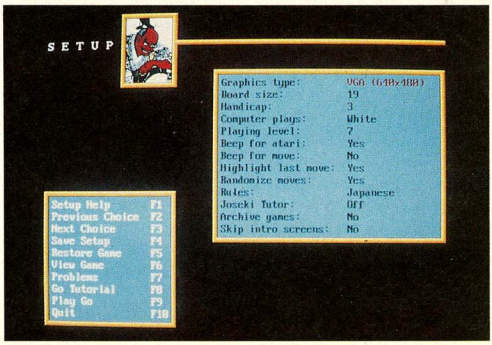
Ein Handvoll Go-Probleme sind im Simulator eingebaut



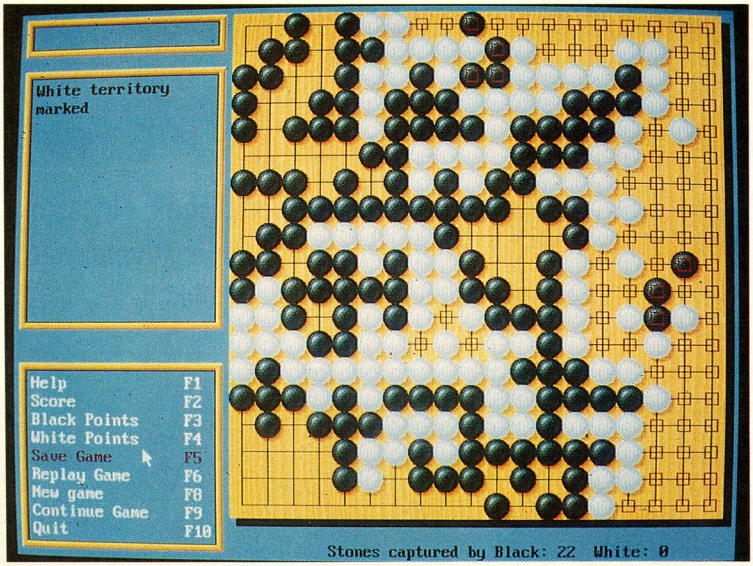
Taktisch gibt auch das kleinste Spielbrett eine Menge her



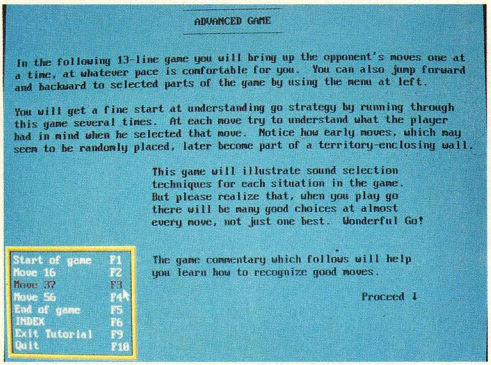
Auf Wunsch berät das Programm mit Zugvorschlägen



Massenweise Optionen: Das Startermenü läßt keine Wünsche unerfüllt.



Komfortabel und anschaulich: Das Spiel ist gelaufen, die Punkte werden ausgezählt.



Anfänger werden behutsam in die Materie eingeführt

begriffe findet Ihr wiederum auf der entsprechenden Karte in der Heftmitte dieses *POWER-PLAY-PC-SPECIALS*.

Zurück zur Software: Ihre Partie können sich Go-Lehrlinge auch komplett oder zügchenweise in der Wiederholung ansehen oder abspeichern. Die Größe des Spielbrettes ist ebenfalls einstellbar: Um sich mit der Materie vertraut zu machen oder bestimmte Taktiken anzutesten, spielen Sie am besten auf einem Feld der Größe 9 x 9, während "richtige" Schlachten auf dem 19 x 19-Spielbrett ausgetragen werden. Dazwischen liegen noch eine Handvoll anderer Feldgrößen, auf die jedoch selten zurückgegriffen wird. Außerdem können Sie sich vor Beginn einer Partie die Soundeffekte für Bewegungen und Atari-Drohungen, sowie auf Wunsch verschiedene grafische Markierungen anwählen.

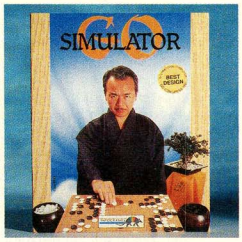
Sowohl die japanische als auch die chinesische Spielvariante kennt das Programm: Bei der letzteren ist der Steinchenselbstmord verboten und Handicap-Vorgaben können frei plaziert werden.

Zu guter Letzt packte Ishi Press noch eine Handvoll Go-Probleme auf die Disk: Meist geht es darum, auf begrenztem Raum den Gegner zu fangen, seine Ausbreitung zu verhindern oder eine eigene Stellung zu schützen. Zusatztdisketten mit weiteren Go-Problemen (die man sich übrigens auch selbst erstellen kann) sind in Vorbereitung.

WINNIE FORSTER

Tips und Tricks

Bisher ungehörte, taktische Hinweise können wir Ihnen hier leider nicht bieten: Gegen die viertausendjährige Weisheit fernöstlicher GO-Adepten sieht das kollektive Wissen unserer *POWER-PLAY*-Redaktion eher dürfig aus. Dafür einen Rat für Neubesitzer des Go-Simulators: Selbst wenn Sie zu den blutigen Go-Anfängern gehören, sollten Sie sich die Schwierigkeitsstufen 1 bis 3 sparen. Erst ab 4 beginnt der Rechner einigermaßen vernünftig zu spielen und zu taktieren. Auf dem zehnten Schwierigkeitsgrad spielt der Simulator ungefähr auf der Stärke eines Gelegenheitspielers, während sich die Wartezeiten des Rechners noch in Grenzen halten. Erst ab Stufe 15 beginnt der Computer ernstlich zu grübeln — ohne einen Vereinsspieler in Verlegenheit zu bringen. Für den ist erst die letzte Schwierigkeitsstufe interessant.



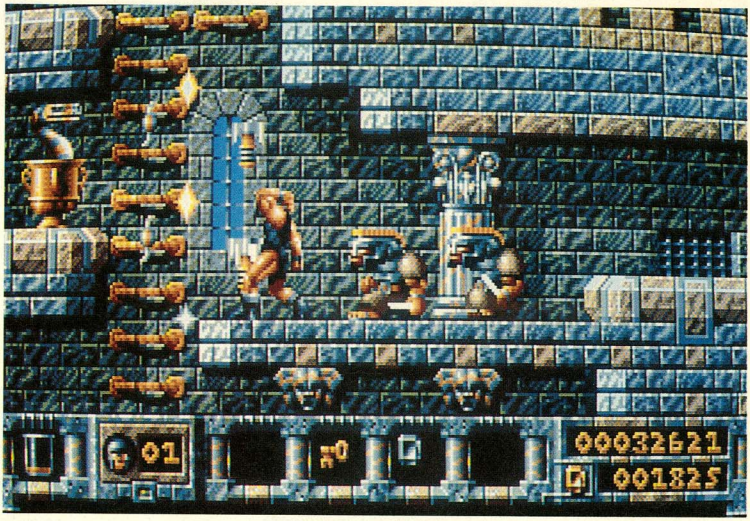
I • N • F • O

Titel:	**GO-Simulator**
Hersteller/Anbieter:	Ishi Press & Infogrames/Bomico
Zirka-Preis:	120 Mark
Schwierigkeitsgrad:	einstellbar
PC-Konfiguration	
Minimum:	Hercules, 512 KByte RAM
Empfohlen:	VGA, Festplatte und Maus
Grafikkarten	
Hercules:	ja
CGA:	ja
EGA:	ja
VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib/Soundblaster:	nein
Roland:	nein
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	nein
Dokumentation	
Umfang:	ausführlich
Qualität:	sehr gut
Besonderheiten:	keine
Sprache (Anleitung):	Deutsch
Sprache im Spiel:	Englisch
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	nein
Fummelfaktor:	—

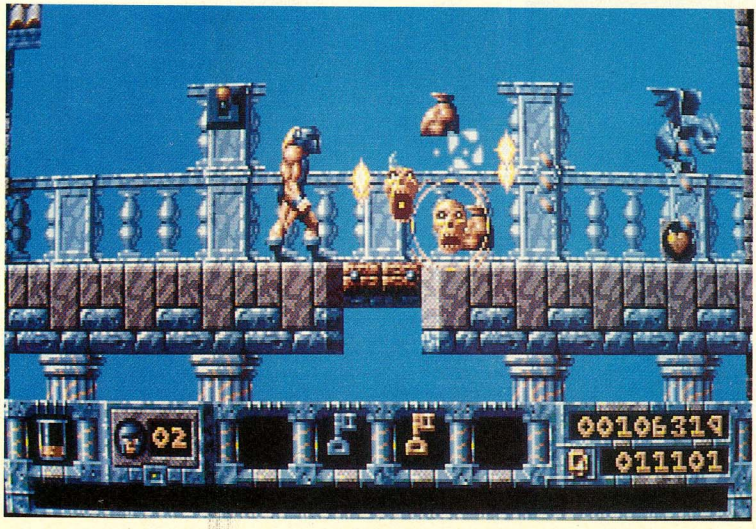
Der Faden reißt nicht ab: Scheinbar jedes Spiel der Bitmap Brothers wird zum Hit, grafische Spitzenklasse vereint sich mit spielerischer Perfektion, der Kultstatus ist den britischen Starprogrammierern sicher. Ihr Image tragen die Bitmaps auch zur Schau: Auftritte in der Öffentlichkeit nur in schwarzer Lederjacke, mit Sonnenbrille und eisernen Gesichtszügen. Ihre Spiele können sich eben sehen lassen: *Xenon 2*, der Ballerklassiker schlechthin, sucht bis heute einen ebenbürtigen Konkurrenten auf Computern. Zwei *Speedball*-Teile begeisterten jeden Computerspieler mit einer gekonnten Mischung aus Prügelei und sportlicher Finesse im Endzeit-Flair, während die geniale Mischung aus Rollenspiel- und Abenteuerelementen *Cadaver* zum Hit machten (bald auch für MS-DOS-Computer). Eine große Gemeinsamkeit verbindet alle Spiele: famose Grafik im mittlerweile ganz eigenen Stil der Bitmap Brothers. Nachdem die Bitmaps jedem Spielgenre höchstens zwei Titel gönnten, debütieren sie mit *Gods* im Jump'n'Run-Genre. Die PC-Umsetzung hält sich an die vorgegebenen Richtlinien: stilvolle Grafik, edle Atmosphäre und ein recht eigenwilliges, weil ungewöhnliches Spieldesign.

GODS

Die Bitmap Brothers setzen auf "göttliche" Finesse: Geleiten Sie einen altgriechischen Helden durch vier grafisch imposante Welten zur Unsterblichkeit.



Mit Äxten und Feuerbällen bewaffnet, schlägt sich der Grieche durch feindliche Gemächer



Auch unter freiem Himmel wird gekämpft

Ihre Aufgabe ist es, in die Rolle eines ausgewachsenen Helden der griechischen Sagenwelt zu schlüpfen, um ihm die ersehnte Unsterblichkeit zu verschaffen. Von den Göttern des Olymp wurden dem Herkules-Verschnitt vier Prüfungen in Form von Monsterstädtchen auferlegt, die es zu erforschen (und zu überleben) gilt. Auf dem Weg durch die vier Welten (Stadt, Tempel, Irrgarten, Unterwelt) steht er seinen wackeren Mann gegen allerlei blutrünstige Geschöpfe.

Die Götter entließen jedoch nur die Monster-Elite vom Olymp. Gegen teilweise recht intelligente Plagegeister zu kämpfen, bringt auch den tapfersten Recken in arge Bedrängnis. Während weniger

gescheite Gegner geradewegs in ihr Verderben rennen, geben sich andere, clevere Monster recht feige und hinterhältig. Sie beschießen Ihren Kämpfer aus sicherem Abstand und tun alles dafür, diesen einzuhalten. Selbst gerissene Langfinger tauchen auf, die dem Helden begehrte Waffen oder Edelsteine vor der Nase wegstibitzen.

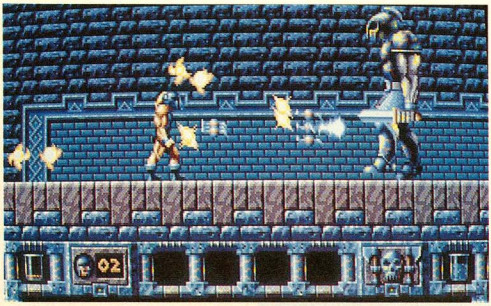
Um Paranoia und Klaustrophobie gleich im Keime zu ersticken, ist Ihr Muskelprotz jedoch mit allerlei leckeren Waffen ausgerüstet: Er wirft mit Speeren, Messern, Äxten und Feuerbällen um sich, kann seine Gegner einfrieren und sich für kurze Zeit unsterblich machen. Diese feinen Leckerbissen müssen in entlegenen Gegenden aufgesammelt oder in Shops gegen wertvolles Edelgestein und Gold eingetauscht werden. Letzteres findet Ihr Held auf dem Weg durch die in alle Richtungen scrollende Level. Der kürzeste Weg zum Ausgang ist aber selten der empfehlenswerte. Hinter verschlossenen Türen, für die der Schlüssel erst ergattert werden muß, warten leckere Überraschungen in Form von Goldbergen und Extraleben oder nützlichen Teleportern. Besonders in höheren Welten erweist sich die Suche nach dem Ausgang als Feuerwerk an Rätseln und diversen Überraschungen. Jede Menge Schalter, Falltüren und versteckte Bonusräume garantieren Knobelspaß und Erkundungsdrang bis zur letzten Minute.

Haben Sie eine Welt hinter sich gelassen, gibt es ein individuelles Paßwort, das es Ihnen ermöglicht, immer wieder die unbezwungene Welt zu beginnen. Dabei dürfen Sie anfangs in einem Waffen-Shop für 80000 Goldstücke einkaufen.

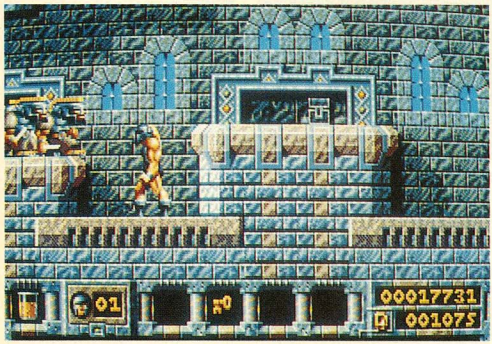
Im Endeffekt erweist sich *Gods* als durchdachtes Action-Adventure in famosem Grafikstil. Angemerkt sei aber, daß es, trotz jeder Menge Extrawaffen, kein schnelles Spiel ist. Action-gestählte *Xenon 2*-Veteranen werden die nervenaufreibende Geschwindigkeit vielleicht vermissen, der "normale" PC-Spieler wird sich jedoch eher an den Rätseln und der spielerischen Komplexität erfreuen.

Auf dem PC-Sektor führt *Gods* das magere Grüppchen Jump'n'Runs klar an: Es ist das mit Abstand beste Plattformspiel für MS-DOS-Computer. Für alle PC-Besitzer mit Jump'n'Run-Ambitionen: muß man haben. Nicht zuletzt der genialen Grafik wegen, die auf dem PC in diesem Genre ihresgleichen sucht.

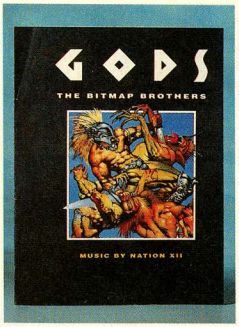
KNUT GOLLERT



Der Endgegner des ersten Levels erweist sich als recht harmlos



Knackige Puzzle warten in der Tempelwelt



Tips & Tricks

— In den Shops immer Feuerbälle, Äxte oder andere kombinierbare (!) Waffen kaufen. "Power Potions" stocken Ihren Waffenvorrat ebenfalls kostengünstig auf: Haben Sie sich eine Axt, einen Speer und einen Feuerball ergattert, macht die "Power Potion" daraus zwei Äxte, zwei Speere usw. Hier die ersten drei Läden mit ein paar Einkaufshilfen:

1. Laden
"Shurikans" und "Normal Arc" einkaufen.

2. Laden
Die "Magic Axe" kaufen und den Rest für "Power Potions" ausgeben.

3. Laden
Speere und soviel "Power Potions" wie möglich kaufen.

— Um den auf der unerreichbaren Plattform lagernden Schlüssel der ersten Tempelwelt zu ergattern, müssen die Edelsteine "Ice", "Fire" und "Water" in dieser Reihenfolge hintereinander (!) in den Raum gebracht werden. Nach jedem Edelstein senkt sich die Plattform ein wenig, so daß nach dem letzten der Schlüssel genommen werden kann.

— Die "Schlangen-Töpfe" sollten eigentlich als mieseste Gegner eingestuft werden. Ist eine Leiter in der Nähe: raufstellen und mit normalen Schüssen abschießen. Liegt die Leiter über den Schlangen: langsam mit der Axt zermürben. Sind Sie unabwendbar auf ein und derselben Ebene mit den kleinen Biestern: weglaufen, bis die Feuerbälle oder Speere die kriechenden Minischlangen erreichen können.

I • N • F • O

Titel:	**Gods**
Hersteller/Anbieter:	**Renegade/Rushware**
Zirka-Preis:	**100 Mark**
Schwierigkeitsgrad:	**mittel**
PC-Konfiguration	
Minimum:	XT (10 MHz), 512 KByte, EGA
Empfohlen:	AT (16 MHz), VGA, Joystick
Grafikkarten	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	ja
VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib:	ja
Soundblaster:	nein
Roland:	nein
Dokumentation	
Umfang:	ausführlich
Qualität:	gut
Besonderheiten:	keine
Sprache (Anleitung):	Deutsch
Sprache im Spiel:	Englisch
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	nein
Fummelfaktor:	entfällt

GUNSHIP 2000

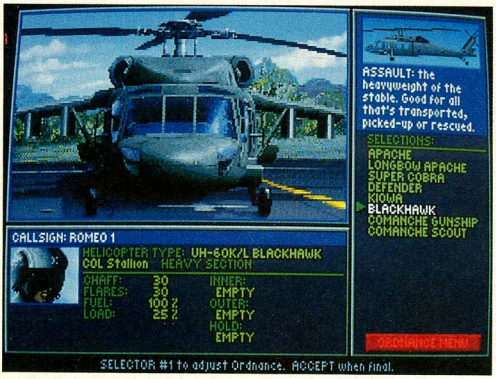
Ein Klassiker wird neu aufgelegt: Mit *Gunship 2000* kommt der Simulationsoldie zu neuen Ehren. VGA-Grafiken und ein Mannschaftsmodus zeichnen die Neuauflage aus.

Rund sechs Jahre ist es jetzt her, seit ein Simulationsprogramm für den damals populären C64 weltweit für Furore sorgte. Das Helikopterspiel *Gunship* brach alle Rekorde, wartete mit fixer, ausgefüllter 3-D-Grafik und jeder Menge fliegerischer Abwechslung auf. Dem C-64-Oldie folgte, neben Amiga- und Atari-ST-Versionen, natürlich eine PC-Fassung. Heute, im Zeitalter superschneller PCs, VGA-Grafik und Soundkartenmusik, mutet das Ur-PC-*Gunship* wie ein Relikt aus der Computersteinzeit an. Nun haben sich die Programmierer der Firma Microprose erbarmt und *Gunship*, natürlich entsprechend technisch aufgebohrt, neu aufgelegt. Um der aufgemotzten Fassung gerecht zu werden, wurde kurzerhand der Name in *Gunship 2000* geändert.

Der größte Unterschied zum Klassiker: In *Gunship 2000* gibt's nicht nur einen Hubschrauber, sondern ein halbes Dutzend. Neben dem aus dem Oldie bekannten "Apache AH-64A", dürfen Sie mit dem verbesserten Gunship-Modell "Longbow Apache", dem Transporter "Blackhawk", dem Kampfklassiker "Super-Cobra", dem Aufklärer "Kiowa" und dem Stealthelikopter "Comanche" durch die Pixellüfte knattern. Eine weitere Änderung: Statt solo zu fliegen, werden Sie in den meisten Aufträgen, die *Gunship 2000* bietet, mit einer ganzen Helikopterstaffel unterwegs sein. Bis zu fünf Maschinen, die Sie, je nach Auftragsart, individuell bewaffnen können, fliegen gleichzeitig eine Mission. — Sie selbst steuern einen Hubschrauber, der Rest der Staffel wird mit Computerpiloten aufgefüllt. Die elektronischen Piloten verhalten sich im Gefecht relativ selbständig. Auf einer zoombaren Karte geben Sie nur die Richtung an, in der die Helikopter fliegen sollen und vergeben hier allgemeine Orders (z.B., wie schnell die Gruppe fliegt oder in welcher Höhe). Bei Feindberührung feuern die Computerhubschrauber selbsttätig. Auf Wunsch läßt sich die Hubschraubergruppe auch in zwei Teile splitten und kann dann getrennt auf den Weg geschickt werden. Dies ist besonders wichtig, da ein Einsatz meistens aus zwei Teilen, dem primären und dem sekundären Ziel, besteht.

Entsprechend der großen Auswahl an verschiedenen Helikoptertypen, werden in *Gunship 2000* allerdings nicht nur Kampfeinsätze vergeben, sondern auch Rettungsmissionen, Versorgungs-, und Aufklärungsaufträge. Je Missionsart, bietet sich ein Helikoptertyp natürlich besonders an. Für eine Transportmission der "Blackhawk", für einen Aufklärungsauftrag der "Kiowa".

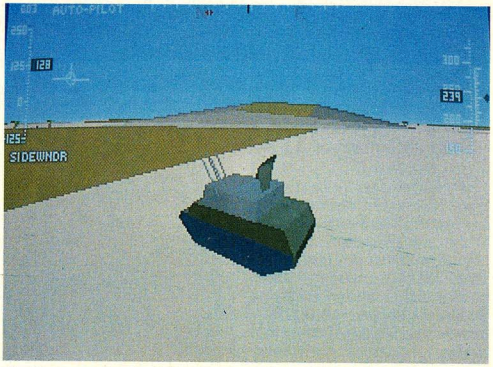
Zwei Einsatzgebiete gibt's: Europa und die unvermeidliche Golfregion. Weitere Szenarios werden demnächst als Zusatzdisketten in den Handel kommen. Beim Start Ihrer Pilotenkarriere stehen zudem nur zwei Flugoptionen zur Auswahl. Mit "Training" können Sie sich an die komplexe Steuerung des Helikopters gewöhnen. Feindliches Feuer richtet hier keinen Schaden an. In "Single" fliegen Sie per Zufall ausgewählte Aufträge allein. Erst, wenn Sie ein paar Solomissionen erfolgreich absolviert und dadurch Punkte



Hier suchen Sie sich Ihren Wunschhelikopter aus (MS-DOS/VGA)

Nach dem Einsatz gibt's Orden und Beförderungen (MS-DOS/VGA)

Auf der Landkarte sind alle wichtigen Orte markiert (MS-DOS/VGA)



Ein Flakpanzer in der Wüste kann nur Ärger bedeuten (MS-DOS/VGA)

In der Nacht sind alle Katzen grau: Selbst im Dunkeln findet der Helikopter seine Heimatbasis (MS-DOS/VGA).

und Beförderungen eingeheimst haben, dürfen Sie eine Staffel übernehmen.

Vor dem eigentlichen Start kann der Schwierigkeitsgrad der aktuellen Mission Ihren Bedürfnissen angepaßt werden. Hier wird eingestellt, wie gut sich der Gegner im Gefecht verhält, wie realistisch das Wetter ist, ob Landungen immer klappen, oder ob ein automatischer Copilot die Waffensysteme übernehmen soll, so daß Sie sich aufs fliegen konzentrieren können. Gesteuert wird die Maschine wahlweise per Tastatur oder Joystick (empfehlenswert). Aber selbst wenn Sie mit dem Joystick fliegen, gilt es rund zwölf Tasten zu drücken. Ob Störfolie abgeworfen oder das Waffensystem gewählt wird — ohne Tastatur läuft nichts.

Während der Mission sehen Sie die 3-D-Umgebung aus der Sicht des Hubschrauberpiloten durch die Cockpitkanzel. Auf Knopfdruck stehen verschiedene Blickrichtungen zur Verfügung. So können Sie die eigene oder die Begleitmaschinen von außen betrachten. Ein "Missile"-View fehlt ebensowenig, wie der Blick auf einen anvisierten Gegner. Filmfans dürfen sogar ihre Lieblingsmissionen via "Videorecorder" aufzeichnen und später in einem "Filmraum" wieder begutachten.

Alles in allem ist der Sprung in die 90er Jahre für *Gunship* ein voller Erfolg. Technisch ausgreift, bietet die Neuauflage ein gerütteltes Maß an spielerischer Abwechslung und Spannung für viele Monate. Da kommt auch die taktische Seite nicht zu kurz.

MICHAEL HENGST

Tips & Tricks

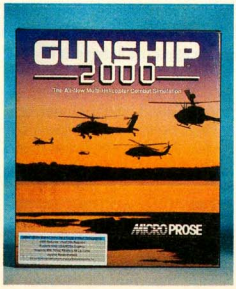
— Die Simulationen aus dem Hause Microprose sind berühmt dafür, daß Sie sich beharrlich gegen eine deutsche Tastaturbelegung sträuben. Besonders unangenehm ist dies bei den Simulationen: Die Flieger kommen in aller Regel nicht vom Boden. Abhilfe schafft hier ein kleiner Kniff: Drücken Sie **ALT+CTRL+F1**, um auf das amerikanische Tastaturlayout umzublenden. Jetzt dürfte der Fliegerei nichts mehr im Wege stehen. Mit **ALT+CTRL+F2** (wieder alle Tasten gleichzeitig drücken) schalten Sie auf die deutsche Tastatur um.

— Fliegen Sie Aufträge, in denen Sie Soldaten abholen oder versorgen sollen, grundsätzlich selbst. Beauftragen Sie einen Computerpiloten damit, setzt er die Mission sicher in den Sand. Ein Computerpilot kreist normalerweise über einem ganz anderen "Pick-up-Point" als vorgegeben. Selbst genaues Angeben auf der Karte bringt nichts — also fliegen Sie am besten selber.

— Die beste Bewaffnung für jeden Kampfauftrag sollte aus 16 "Hellfires", zwei "Sidewindern" und der Bordkanone bestehen. Lassen Sie die Finger von den FFARs oder den TOWs — beide sind viel zu umständlich zu handhaben. Nehmen Sie für eine Kampfmission möglichst nur den "Apache AH-64".

— Benutzen Sie die Kanone! Vor allem bei Zielen, die in rund einem Kilometer Entfernung auftauchen, bringt ein Feuerstoß aus der 30 mm Kanone mehr als eine Hellfire, die auf diese Distanz eher daneben geht.

— Schalten Sie den elektronischen Copiloten aus. Der Bursche feuert wild in der Gegend umher und vergeudet so wertvolle Munition.



I • N • F • O

Titel:	**Gunship 2000**
Hersteller/Anbieter:	Microprose/United Software
Zirka-Preis:	120 Mark
Schwierigkeitsgrad:	einstellbar
PC-Konfiguration	
Minimum:	AT (12 MHz), VGA, 640 KByte RAM, Festplatte
Empfohlen:	AT (20 MHz), VGA, 640 KByte RAM, Joystick, Festplatte
Grafikkarten	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	nein
VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib:	ja
Soundblaster:	ja
Roland:	ja
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	ja
Dokumentation	
Umfang:	umfangreich
Qualität:	gut
Besonderheiten:	Referenzkarte, Tastaturschablone
Sprache (Anleitung):	Englisch
Sprache im Spiel:	Englisch
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	ja
Fummelfaktor:	erträglich

Mad TV

Seit Kabel und Satellit stürmen die Privatsender mit Filmen und Werbung die Wohnzimmer der gesamten Welt. Mit *Mad TV* werden Sie zum Programmdirektor eines solchen Senders und stellen sich den finanziellen Problemen eines Fernsehsenders.

Eines friedlichen Kulturabends riß der Anblick einer wunderschönen Fernsehsprecherin den jungen Journalisten Archie aus dem Fernsehschlaf. Unsterblich verliebt preßte er seine Nase an die Mattscheibe und schwor sich, diese Frau eines Tages zu heiraten. Gesagt getan, setzte er alle Mittel in Bewegung, einen Job im Senderhochhaus, in dem sie arbeitete, zu bekommen. Einer der drei dort seßhaften Sender — *Mad TV* stellte ihn schließlich als Programmdirektor ein.

Genau hier schlüpfen Sie in die Rolle von Archie und versuchen, seinen Herzenstraum zu erfüllen. Besagte Dame, ihr Name ist Betty Botterblom (irgendwie sieht sie auch so aus), ist bei der Wahl ihres Bräutigams sehr anspruchsvoll: Er soll erfolgreich sein und ihr einen Haufen Geschenke machen. So bekriegen sich die drei Programmdirektoren der Sender *Mad TV*, Fun TV und Sun TV im Kampf um die Eherechte bei dem kulturbegeisterten Fräulein und damit um den besten und erfolgreichsten Fernsehsender.

Der Nebenbuhlerkrieg wird in einem dreizehnstöckigen Hochhaus bestritten, in dem alle für den Job wichtigen Bezugspersonen und Agenturen vorhanden sind. Sie steuern Archie als kleines Männchen über die Etagen von Tür zu Tür. Per Mausklick betritt Archie den Lift und erhält eine Liste aller Bewohner des Hauses. Ein weiterer Mausklick genügt, und die Figur bewegt sich selbständig an den Zielort.

Ihre Kernarbeit besteht darin, tagtäglich in Archies Büro (eine der vielen Türen) einen Programmplan für die Zeit von 18.00 bis 24.00 Uhr zu gestalten. Alle Filme, Serien und Werbeblöcke des Abends müssen darauf verzeichnet sein. Dieser Programmplan ähnelt strukturell stark einem computerisierten Filofax. Für jede Stunde des Abends sind eigens für Film- und Werbeblöcke Lücken vorhanden, die Sie mit Ihrem eingekauften Zelluloid füllen müssen. Aus verschiedenen Fächern (Kultur, Krimi, Werbung etc.) greifen Sie sich Ihren Favoriten heraus und schieben ihn mit der Maus auf den Zeitplan. Der Haken dabei ist lediglich das rechtzeitige Auffüllen dieser Fächer. Hinter einer anderen Tür des Hochhauses findet sich beispielsweise eine Filmagentur. Ein gutes Dutzend Videokassetten warten dort auf Sie. Alles ist dabei: Kinokassenschlager, Seifenopern und Wissenschaftsserien. Doch Qualität hat seinen Preis. Für "Star Wars" muß man schon gute 150000 Mark hinblättern. Bei einem Anfangskapital von 200000 Mark sind Geldnöte also schnell an der Tagesordnung. Abhilfe schafft ein Gespräch beim Vorgesetzten Mr. Raffer (nomen est omen), der widerwillig ein paar Tausender springen läßt. Trotzdem ist damit noch keine abwechslungsreiche Fernsehwoche gewährleistet — Werbung muß her. Im Büro des Werbeagenten warten bereits mehrere Angebote auf Sie. Verschiedene Firmen machen ihr verlockendes Aufgebot: "Fünf Werbeeinlagen bis morgen Abend, Einschaltquoten mindestens 50 Prozent, bitte nach einem Krimi senden" lauten da die anspruchslosesten Konditionen. "Gewinn: 35000 Mark Konventionalstrafe: 200000 Mark" — Sie haben die Wahl.

Während Archie seine Einkäufe in den Agenturen erledigt, startet gleichzeitig das abendliche Fernsehprogramm der drei Sender. In der unteren linken Ecke des Bildschirms sehen Sie ständig einen kleinen Fernseher; eine graugehaltene Illustration verdeutlicht, was für eine Art Sendung gerade durch den Äther fliegt.

Links sieht man das aktuelle Programm, rechts wen's interessiert

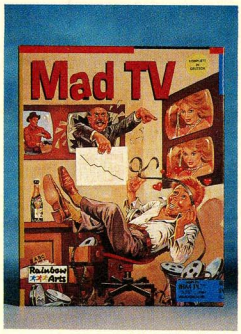
Ein Blick aus dem Fernseher in der rechten unteren Ecke heraus zeigt Ihnen ein wohnzimmerliches Sofa mit (hoffentlich) entsprechender Besatzung. Sitzen weder Opa noch Klein-Lieschen vor der Glotze, läßt die Qualität Ihres Programms wohl zu wünschen übrig. Während auf der gesamten oberen

Hälfte des Bildschirms Ihre Aktionen mit Archie ablaufen, dient der untere Teil also nur zur Information. Zusätzlich können Sie nämlich Ihren aktuellen Kontostand, Bettys Zuneigung zu Ihnen (und Liebe läßt sich *doch* messen) und — ganz wichtig — die Uhrzeit ablesen. Das gesamte Senderspektakel läuft über mehrere Wochen ab, die Sie freilich im Zeitraffer erleben. Archies 8-Stunden-Tag durchspielen Sie in lustigen 10 bis 20 Minuten. Eine Feinabstimmung liegt bei Ihren Programmeinstellungen.

durch möglichst rentable Werbespots gesammelt, können Sie Filme, Serien oder Fernsehshows selbst abdrehen. Ein Besuch beim Drehbuchautor mit fetter Brieftasche steht diesem Unternehmen bevor. Damit aber nicht genug; man muß noch darauf achten, daß das Mad-TV-Studio auch groß genug für das Spektakel ist. Zusätzlich dürfen Sie für teures Geld noch berühmte Schauspieler und andere Drehutensilien im Supermarkt im Parterre erstehen. Erheiternd sind noch einige Sabotageakte während des Spielverlaufs. So kann es Ihnen durchaus passieren, daß einige Terroristen in Ihr Studio marschieren und alles kurz und klein schießen, nur weil ein Nebenbuhler die Türschilder im Fahrstuhl vertauscht hat.

Allein an diesen Details erkennt man die Komplexität von *Mad TV*. Als stimmungsvolle und witzige Wirtschaftssimulation steht es weit vor vielen Konkurrenzprodukten. Rainbow Arts' Fernsehspaß garantiert viele höchst amüsante Stunden an Ihrem PC.

RICHARD EISENMENGER



Um 18:00 beginnt das Mad-TV-Spektakel

So unnütz dieses Büro auch aussieht, es erfüllt seinen Zweck.

In Archies Büro steht der Computer, mit dem der Programmplan entworfen wird

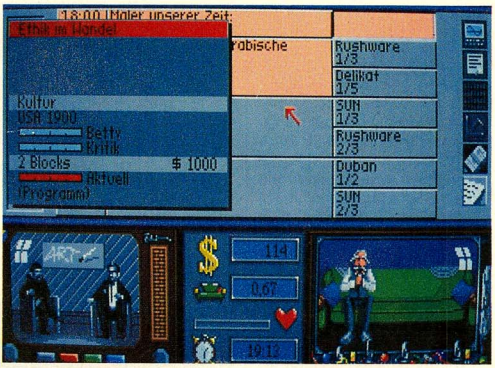
Neben den oben genannten Agenturen gibt es noch andere wichtige oder geheimnisvolle Räume in *Mad TV*, die auf Sie warten: Im Nachrichtenstudio bestellen Sie bei Depeschendiensten interessante Nachrichten aus den Bereichen Politik, Showbusineß und Vermischtes und stellen diese dann für die Sendung zusammen. Je interessanter Ihre stündlichen Tagesthemen sind, desto mehr Leute gucken zu. Im übrigen kann noch der "Sammy" für die besten Nachrichten gewonnen werden, was wiederum Ruhm und Ansehen bei Mr. Raffer bringt.

Haben Sie genügend Geld

Tips & Tricks

— Haben Sie am Anfang zu wenig Geld, versuchen Sie's gleich noch einmal bei Mr. Raffer. Gute 100 000 Mark müßten dabei herauskommen.

— Ist Ihr Ansehen bei Betty groß genug, erhalten Sie einen Hochhaus-Generalschlüssel, mit dem auch die redaktionsfremden Türen der anderen Sender zu öffnen sind. Beobachten Sie Ihre Nebenbuhler zukünftig genau: Haben diese nämlich auch einen Schlüssel und lassen sich tolpatschigerweise von Ihnen beim Spionieren erwischen, regnet es deutsche Märker.



Hier bastelt man sich das Fernsehprogramm zusammen

I • N • F • O

Titel:	**Mad TV**
Hersteller/Anbieter:	Rainbow Arts
Zirka-Preis:	90 Mark
Schwierigkeitsgrad:	einstellbar
PC-Konfiguration	
Minimum:	EGA, 640 KB RAM, MS-DOS 3.0, Hard-disk
Empfohlen:	AT (10 MHz), VGA, Maus
Grafikmodi	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	ja
VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib:	ja
Soundblaster:	ja
Roland:	nein
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	nein
Dokumentation	
Umfang:	befriedigend
Qualität:	gut
Besonderheiten:	Umweltschutzpapier, drei Sprachen
Sprache (Anleitung):	Deutsch, Englisch, Französisch
Sprache im Spiel:	Deutsch, Englisch
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	nein
Fummelfaktor:	entfällt

Might and Magic III

Besuchen Sie die *Isle of Terra:* Monster, Schätze und Puzzles garantiert. Der dritte Teil der *Might & Magic*-Saga fährt mit mehr Grafik und mehr Monstern auf.

Shelthem, der fiese Obermotz aus der *Might & Magic*-Saga ist nicht kleinzukriegen. Glaubten unverwüstliche Rollenspielveteranen spätestens seit dem zweiten Teil der Serie, den bösen Buben ein für allemal los zu sein, erleben Sie jetzt eine Überraschung. Shelthem ist weder besiegt, noch besonders angeschlagen. Im Gegenteil, er ist ekliger als je zuvor. Um Shelthems dunkle Pläne zu durchkreuzen, starten Sie mit einer sechsköpfigen Party. Wenn Ihnen die vorgefertigten Instanthelden nicht gefallen, und Sie lieber selbstgemachte Charaktere bevorzugen, besuchen Sie einfach das lokale Hotel und werfen die Burschen kurzerhand raus. Eine neue Truppe sollte aus einem Barbaren, einem Knight, einem Priester, einem Sorcerer, einem Archer und einem weiteren Kämpfer (z.B. einem Ninja) bestehen. Die beiden letzten Plätze in der Gruppe sind für Söldner gedacht, die Sie im Laufe des Spieles, gegen klingende Münze, anheuern können. Achten Sie beim Auswürfeln der Charaktere darauf, daß alle Werte möglichst über 15 liegen und bei den Kämpfern die Stärke mindestens 18 beträgt.

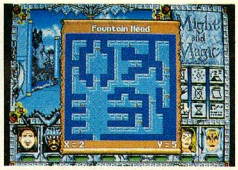
Gesteuert wird die Heldencrew am besten mit der Maus. Zwar lassen sich auch alle Funktionen mit der Tastatur erreichen, aber die Benutzerführung von *Might & Magic 3* ist ohne Zweifel auf die Maus zugeschnitten. Mit der Tastatur wird die muntere Monsterhatz eher eine quälende Meuchelei.

Die Umgebung sehen Sie, wie schon in den älteren Spielen aus der Serie, aus der Sicht Ihrer Helden. In einem großen Fenster in der Mitte des Bildschirms, ragt die Fantasy-Welt in schönster VGA-3-D-Grafik auf. Im *Dungeon-Master*-Stil sind Monster schon auf einige Entfernung zu sehen und laufen recht selbsttätig durch die Dungeons, Städte und die große Oberwelt. Zaubersprüche oder abgefeuerte Wurfgeschosse sind grafisch zu sehen. So fliegen Pfeile z.B. "richtig" auf die Gegenerschar zu. Einen besonderen grafischen Clou haben sich die Programmierer mit den Charakterbildchen ausgedacht: Je nach Zustand verändert sich die Gesichtsmimik. Ein Charakter, der von einem Dummheitszauber erwischt wurde, schaut entsprechend dämlich aus der Wäsche, eine vergiftete Figur macht einen eher jämmerlichen Eindruck.

In einem solchen Shop können Sie Ihre Truppe ausrüsten (MS-DOS/VGA)

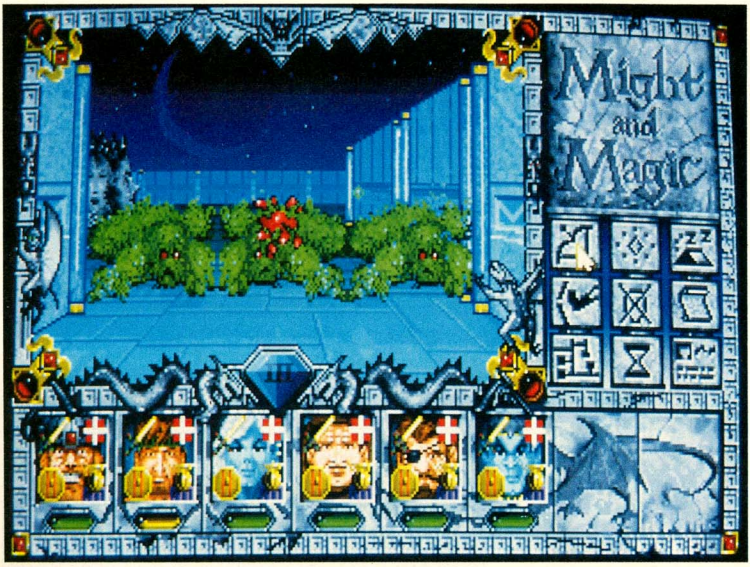
Um erste Erfahrungen zu sammeln, sollten Sie übrigens die Stadt kurz verlassen. Denn die Feinde, die sich innerhalb der Stadtmauern herumtreiben, sind ganz schön knackig und löschen manchmal in Null Komma nichts eine frische Party aus. Draußen vor den Toren bekommen Sie es nur mit ein paar simplen, einfach zu besiegenden Orks zu tun. Prügeln Sie Ihre Helden mindestens auf Erfahrungslevel Drei, um die Anfangsstadt und das passende Dungeon zu überstehen. Eine beliebte Methode, um sich ein paar Stufen befördern zu lassen, ist es, einen kompletten Landstrich von Monstern zu befreien. In jedem Gebiet gibt es eine Art Monsterhauptquartier. Finden Sie dieses und vernichten es, bekommen die Feinde keinen Nachschub mehr. Sind alle Gegner des betreffenden Landstrichs erledigt, tauchen nun keine Monster mehr auf — dies ist übrigens auch in den Dungeons und den Städten der Fall. Einmal weggeputzte Monster tauchen nie wieder auf.

Mit den erprügelten Erfahrungspunkten können sich Ihre Helden in den Trainings-Lagern der sechs Städte, die es gibt, befördern lassen. Leider bietet jede Stadt nur eine beschränkte Anzahl an Erfahrungsstufen. Im ersten Ort ist z.B. nach zehn Stufen Schluß. Das Befördern ist allerdings nicht umsonst. Je höher die angestrebte Erfahrungstufe ist, desto größer ist das zu entrichtende Entgeld. Überhaupt sind die Einwohner des Might & Magic-Landes äußerst geldgierig. So kosten z.B. Zaubersprüche Geld. Zudem dürfen Sie erst dann Zauberformeln für Ihre Magier kaufen, wenn diese sich, natürlich gegen saftige Gebühr, Zutritt zu der örtlichen Magiergilde gekauft haben.



Das Automapping erleichtert erheblich die Orientierung in den Dungeons (MS-DOS/VGA)

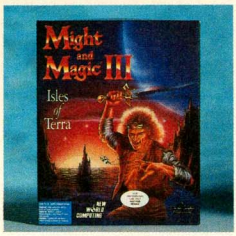
Monstergruppen sind schon auf einige Entfernung zu sehen (MS-DOS/VGA)



Die Dungeons und die Städte sind in 3-D-Grafik zu sehen (MS-DOS/VGA)

Neben dem eigentlichen Ziel des Spieles, Sheltem abzumurksen, gibt es Dutzende kleinerer Minimissionen, die erst erfüllt werden sollten, bevor Sie sich an den großen Showdown wagen.

Damit Sie sich nicht in den verwinkelten Labyrinthen oder den verzwickten Städten verlaufen, gibt's ein feine "Automapping"-Funktion, die laufend eine Karte der Umgebung mitzeichnet. Eine weitere Feinheit: Alle Aufträge werden in einem "Notizbuch" gesammelt. Für alle Spieler, die sich in einer hoffnungslosen Situation befinden, gibt es ein "Hilfs"-Option. Dank der Hilfe wird die Party in den zuletzt besuchten Ort befördert: Der Preis der Freiheit ist aber ganz schön hoch. Den Helden wird dafür ein ganzer Erfahrungs-Level abgezogen.



Might & Magic 3 ist seit kurzem in einer komplett Deutschen Fassung (Handbuch und Bildschirmtexte) erschienen. Hier sind übrigens auch alle kleinen Fehler beseitigt, die noch in der allerersten englischen Version auftraten.

MICHAEL HENGST

Besonders übersichtlich ist der Charakterbildschirm (MS-DOS/VGA)

Tips & Tricks

— Nie wieder Geldsorgen: Wenn Ihre Helden unter akutem Geldmangel leiden, nehmen Sie einfach unsere Schummelcharakteren, die sich auf der Diskette befinden, die diesem Sonderheft beiliegt. Die Burschen sind ganz normale Charaktere, schleppen aber 30 Millionen Goldmünzen und 30 Millionen Gems mit sich herum. Wollen Sie den ganzen Reichtum nicht in Ausrüstung investieren? Kein Problem! In der ersten Stadt befindet sich ein Wunschbrunnen, der Gold in Erfahrungspunkte umwandelt.

— Die Paßwörter (für die englische Fassung)

* Castle Witheshield: "Joabary", "Smello"
* Castle Blood Reign: "Ogre", "Nortic"
* Castle Dragontooth: "11", "20000"

— Reisen leicht gemacht. Hier finden Sie die Teleporter mit den dazugehörigen Paßwörtern.

* Foutain Head — "Home"
* Baywatch — "Seadog"
* Wildabar — "Freeman"
* Blistering Heights — "Redhot"
* Swamp Town — "Doomed"
* Swamp Isle — "Water"
* Forsaken Sands — "Earth"
* Isle of Fire — "Fire"

I • N • F • O

Titel:	**Isle of Terra**
Might & Magic III:	
Hersteller/Anbieter:	New World Computing/Softgold
Zirka-Preis:	120 Mark
Schwierigkeitsgrad:	schwer
PC-Konfiguration	
Minimum:	AT (12 MHz), EGA, 640 KByte RAM, Festplatte
Empfohlen:	AT (20 MHz), VGA, 640 KByte RAM, Maus, Festplatte, Soundkarte
Grafikkarten	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	ja
VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib:	ja
Soundblaster:	ja
Roland:	ja
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	nein
Dokumentation	
Umfang:	spärlich
Qualität:	befriedigend
Besonderheiten:	farbige Landkarte
Sprache (Anleitung):	Deutsch
Sprache im Spiel:	Deutsch
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	ja
Fummelfaktor:	erträglich

MONKEY ISLAND 2

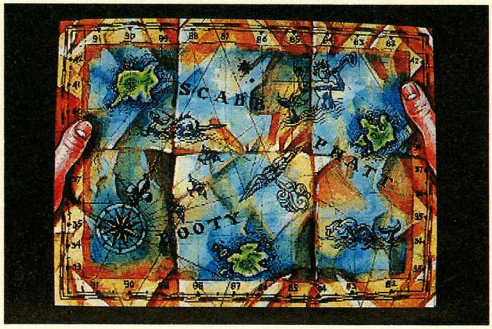
Le Chuck, der Geist mit der feuchten Aussprache, schlägt zurück. *Monkey Island 2* übertrifft den Vorgänger in Sachen Witz und Komplexität um Längen — eine Lachkanonade jagt die andere.

Wem die Namen Le Chuck und Guybrush Treepwood nichts sagen, steckt wohl, was Computerspiele angeht, in einer ungewöhnlich tiefen Beziehungskrise mit seinem Rechner. Nichtsdestotrotz brauchen Sie, sollten Sie wirklich dazugehören, nicht gleich das Handtuch zu werfen und den Test dieses sagenhaften Spiels zu überblättern. Denn wer die Geschichte um *Monkey Island* kennt, wird mir recht geben, daß es kaum etwas vergleichbar Lustiges und Spaß Bringendes auf einem Computer zu sehen bzw. zu spielen gab. 1991 setzte die amerikanische Softwarefirma Lucasfilm Games mit *Monkey Island* ein schmissiges Abenteuerspiel in die Computerspielwelt, an dessen Ende eine unglückliche Liebe und ein (scheinbar) atomisierter Le Chuck zurückblieb.

Im vor kurzen erschienenen zweiten Teil kehrt beides zurück. Guybrush's große Liebe, Gouverneurin Elaine, begegnet ihm gleich zu Beginn. Der inzwischen fertige (weil bärtige) Pirat Guybrush hängt, eine riesige Kiste in der verkrampften Hand, an einem Seil und erzählt Elaine seine lange Geschichte. Und so beginnt die Hatz nach Grog, Gold und Gummi-Vodoo-Puppen...

Guybrush hat seinen großen Namen als Geisterjäger verloren, sein Ruhm ist verblaßt, die Jahre haben ihn gezeichnet. Um mal wieder ordentlich auf die Tüte zu hauen und sich im Piratenhandwerk erneut zu etablieren, beschließt Mr. Treepwood der Lieblingsbeschäftigung aller Piraten nachzugehen: Schatzsuchen. So macht sich Guybrush auf die Suche nach dem legendären "Big Whoop", ohne zu ahnen, dabei wieder auf alte Bekannte, inklusive Le Chuck zu treffen. Anfangs sieht die Sache noch ganz lecker aus: Vier Schatzkartenteile sind zu suchen, versteckt von einer vierköpfigen Piratengang, dessen Leute den Schatz für "allgemeingefährlich" hielten, und ihr Wissen mit ins Grab nahmen. Doch kaum auf Scabb Island, der ersten Insel, heimisch geworden, müssen (mal wieder) drei Prüfungen bestanden werden. Ein gewisser Largo LaGrande bringt zudem eine Menge Schwung bzw. Ärger in Guybrushs Leben. Um dem, wie man später erfährt, engen Le-Chuck-Vertrauten das Handwerk (Erpessung, Terrorisierung, etc.) zu legen, bedarf es einer kleinen Zauberei. Nachdem Largo dann mittels Vodoo-Puppe vertrieben wurde (ein Teil der Prüfungen), geht's ans Kartensammeln. Dummerweise verlor Guybrush in der Hitze des Gefechtes Le Chucks Bart an Largo, der natürlich keine Minute zögert und seinem Meister neues Leben einhaucht.

Wo alles begann: die Schiffssiedlung auf Scabb Island



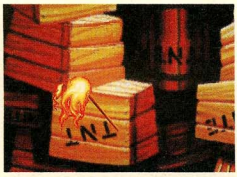
Guybrushs Seekarte

Le Chuck hat mal wieder gesiegt — Guybrush steckt im Käfig

Zudem gibt's zwischen "Big Whoop" und Le Chuck seltsame Verbindungen, welche mehr oder weniger auf Gerüchten basieren. Um der ganzen Sache endlich ein Ende zu setzen, wird nun in Bibliotheken recherchiert, aus Gefängnissen ausgebrochen, in Küchen gestohlen und beim Glücksspiel gemogelt. Guybrush nimmt an (sagenhaft lustigen) Spuck-Wettbewerben teil, geht auf Kostümbälle, nagelt den guten alten, nervenden Stan in einen Sarg und steckt sich dabei noch alles in die Taschen, was nicht niet- und nagelfest ist. Ob Affen, Hunde, Liebesbomben oder Büstenhalter — alles wird mitgenommen. Auf der Jagd nach den Kartenteilen pendelt Mr. Treepwood zwischen drei Inseln, unterhält sich mit den eigenartigen Bewohnern und kommt Le Chuck plus Schatz immer näher. Guybrush landet schließlich in Le Chucks Festung, welche er versehentlich in die Luft sprengt, und zelebriert mit fleißiger Le-Chuck-Unterstützung ein Vodoo-Finale ohnegleichen.

Soweit die Geschichte, die sich mal wieder von vorne bis hinten auf die Schippe nimmt. Ihre Aufgabe ist es nun, Guybrush durch seine skurrilen und famos-witzigen Abenteuer

Le Chucks Gefängnis wirkt wahrlich einladend



Versehentlich fliegt, dank Guybrushs Hilfe, sogar Le Chucks Festung in die Luft

zu steuern. Im unteren Teil des Bildschirms stehen Ihnen sechs Verben zur Auswahl, mit denen Sie Anweisungen und Sätze, in Kombination mit Elementen des jeweiligen Raumes erstellen können. Unterhaltungen führen Sie vergleichbar einfach: Guybrushs mögliche Fragen und Antworten werden einfach angeklickt. Eingesammelte Gegenstände werden, im Gegensatz zum ersten Teil, in der Inventory als Symbole dargestellt. Die Steuerung Ihres Helden erweist sich ebenfalls als sehr einfach und durchdacht. Klicken Sie einen Punkt im Raum an (linke Maustaste), wandert Guybrush zu diesem Punkt. Zeigt der Mauspfeil auf einen bestimmten Gegenstand, mit dem sich etwas anfangen läßt, wird die nächstliegende Aktion bei Druck auf die rechte Maustaste aktiviert. Bewegen Sie den Pfeil zum Beispiel auf Personen, erscheint das Verb "Rede mit..." automatisch. Türen warten mit "Öffne Tür" auf, während bei Schaltern "Drücke Schalter" erscheint.

"Cut Scenes" lockern den Spielverlauf zusätzlich auf. Bei diesen "Schnitten" wird zu einem anderen Schauplatz umgeblendet, der gerade interessante Informationen oder Entwicklungen aufzeigt (Le Chucks neueste Rachepläne u.ä.). Neben zwei Schwierigkeitsgraden dürfen jederzeit Spielstände abgespeichert werden.

Monkey Island 2 bietet jedem Abenteurer ein äußerst gehaltvolles Spiel, gewürzt mit jeder Menge hochkarätigem Humor. Das Feuerwerk an Witzeleien und abgedrehten Handlungsverläufen entlockt selbst dem größten Spielmuffel ein herzhaftes Lachen, das im Verlauf des Spiels nicht abzubrechen scheint. Außerdem setzt Lucasfilms neuester Streich Maßstäbe in Sachen Bedienung, Motivation und Spielbarkeit. Fazit: Ein wirklich geniales Programm, das ich jedem PC-Besitzer uneingeschränkt empfehlen muß.

KNUT GOLLERT

Tips & Tricks

Um nichts alles zu verraten, hier ein paar kurze, hilfreiche Tips.

— Elains Haus hat hinten einen Kücheneingang. Der Hund sollte "eingesteckt" werden.

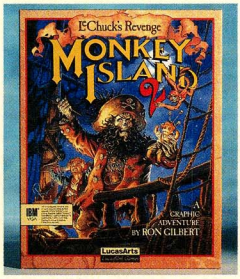
— Das Kneipenschiff hat auch einen Fenstereinstieg.

— Das Buch auf dem Bauch des fetten Gouverneurs einfach "umtauschen".

— Die Visitenkarte der Schiffsverkäuferin auf das "Wanted"-Poster kleben.

— Mit dem Affen den Wasserfall abstellen. Im Trinkwettbewerb "guten" Grog einfüllen.

— Im Vorraum der Hexe Mojo das "Ash-2-life"-Glas mitnehmen.



I • N • F • O

Titel:	**Monkey Island 2 — Le Chucks Revenge**
Hersteller/Anbieter:	Lucasfilm Games/Rushware
Zirka-Preis:	120 Mark
Schwierigkeitsgrad:	einstellbar
PC-Konfiguration	
Minimum:	AT (10 MHz), VGA, Festplatte
Empfohlen:	AT (10 MHz), VGA, Maus, Festplatte
Grafikkarten	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	nein
VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib:	ja
Soundblaster:	ja
Roland:	ja
Dokumentation	
Umfang:	ausführlich
Qualität:	gut
Besonderheiten:	keine
Sprache (Anleitung):	Deutsch
Sprache im Spiel:	Deutsch
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	ja
Fummelfaktor:	erträglich

POOLS OF DARKNESS

Rollenspieler aufgepaßt: Oberbösewicht Thyrantraxus kehrt zurück aus der Kerkerdimension und bereitet uns eine heiße Willkommensparty.

Ein Name sorgt für wohlige Schauer im Kreise der Eingeweihten: Thyrantraxus. Bereits seit 1988 macht diese mysteriöse Entität aus einer anderen Dimension unsere Computer unsicher. Im Rollenspiel *Pools of Radiance* für den guten alten Commodore 64 stießen wir erstmals auf ihn, als ultimative Herausforderung. Ein feuriges Wiedersehen gab's dann zwei Jahre später in der Fortsetzung *Curse of the Azure Bonds*. Da so ein Bösewicht offensichtlich mit Nachdruck an seinem elenden Leben hängt, entstaubte man den Fiesling bei SSI erneut und schickt ihn uns in *Pools of Darkness* wieder auf die rauhe Kriegerpelle. Da auch im Computerrollenspiel die Zeiten nicht stehen bleiben, und wir mit einem einzigen Oberbösewicht kaum mehr zufrieden sind, hat Thyrantraxus ein paar Monsterkumpel zur Hilfe gerufen. Gleich vier schleimige Wesen aus anderen Dimensionen samt zahlloser Gehilfen stehen ihm zur Seite und machen uns das Leben zur Hölle.

Pools Of Darkness bildet den Höhepunkt, der eigentlich schon mit *Secret of the Silverblades* abgeschlossenen Forgotten-Realms-Trilogie. Zum furiosen Finale wurden noch einmal alle Monster, Orte und Dungeons aktiviert, die unsere Party schon in den ersten drei Teilen auf Trab hielten. Dem gehobenen Schwierigkeitsgrad angepaßt, starten Ihre Charaktere schon in der zwölften Erfahrungsstufe. Besonders die Priester und Zauberer der Gruppe dürften für dieses Geschenk der Programmierer dankbar sein: Ganz neue Zaubersprüche stehen dadurch zur Verfügung. Ein Meteorschwarm z.B. greift ganze Gruppen von Feinden besonders nachhaltig an, und auch eine priesterliche "Blade-Barrier" sorgt für feuchte Augen und blutende Füße in Monsterkreisen. Veteranen, die schon *Secret of the Silverblades* durchgespielt haben, dürfen wahlweise auch ihre alten Kämpen in's neue Spiel importieren.

Alle anderen, die neue Charaktere erschaffen möchten, haben die SSI-übliche Wahl zwischen sechs unterschiedlichen Rassen. Neben Zwergen, Elfen, Gnomen und Halblingen, stehen noch Menschen und Halbelfen zur Auswahl. Jede der Rassen hat einen bestimmten Vorteil. So machen sich Gnome besonders gut als Priester, während Elfen ein natürliches Talent für alles Zauberhafte haben. Flinke Halblinge besitzen ebenso flinke Finger und sind für eine Diebeslaufbahn prädestiniert, während Menschen keine besonderen Talente besitzen und daher alles gleich gut oder schlecht vollbringen. Hat man die Party zusammengestellt, steht die Wahl eines passenden Berufes an.

Jeder Charakter kann eine von sechs Berufslaufbahnen (Kämpfer, Paladin, Priester, Zauberer, Ranger und Dieb) einschlagen oder gleich mehrere Professionen ausüben. Anschließend werden die neugeborenen Kämpfer mit Namen und persönlichem Icon versehen und dürfen in die Schlacht ziehen. Wie es sich für ein Spiel nach den AD&D-Regeln gehört, verfügt jeder Charakter über sechs persönliche Werte, die sich im Laufe des Abenteuers verändern. Kämpfer verbessern ihre Stärke, Zauberer trainieren die Intelligenz und Priester erfahren göttlichen Weisheitszuwachs. Wem die vom Programm ausgewürfelten Charakterwerte nicht gefallen, darf in Maßen eigenhändig die Werte modifizieren und auch die Hitpoints etwas nach oben setzen. Wahre Helden verzichten selbstverständlich auf solche Arten von Schummeleien.

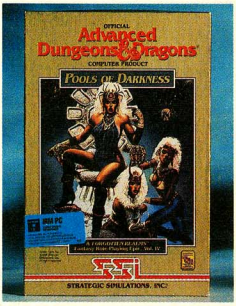
Ausgestattet mit einem bescheidenen Goldvorrat und einer Grundausstattung an Waffen und Bekleidung, beginnt das vielschichtige Abenteuer in der Stadt Phlan, die SSI-Veteranen schon aus früheren Abenteuern ein Begriff sein dürfte. Alsbald wird Ihnen der erste Auftrag angeboten, den sie tunlichst annehmen sollten. Nur so erarbeitet man sich die dringend benötigten Erfahrungspunkte, die zur Beförderung der einzelnen Charaktere führen. Das Spielgebiet erstreckt sich um den ganzen Moonsea, der schon in früheren Spielen den geografischen Rahmen abgesteckt hat. Bevor es den fünf Obermotzen an den Kragen geht, müssen zahlreiche Aufträge erledigt und viele Geheimnisse aufgedeckt werden. Die eigentliche Story entfaltet sich dabei erst im Laufe des Geschehens. Als besonderer Leckerbissen stehen auch Reisen in eine andere Dimension an. Ein freundlicher Torwächter gibt dabei Ratschläge, die man beherzigen sollte.

Wie üblich sehen Sie die Umgebung aus der 3-D-Perspektive Ihrer Party. Die in Runden ausgetragenen Kämpfe werden von schräg oben gezeigt. Über Land reist man auf einer Übersichtskarte der

Phlan liegt in Trümmern: An schönen VGA-Zwischenbildern herrscht kein Mangel.

Jeder Held hat einen eigenen Charakterbildschirm

Im Vorspann erfahren wir Interessantes über die Vorgeschichte

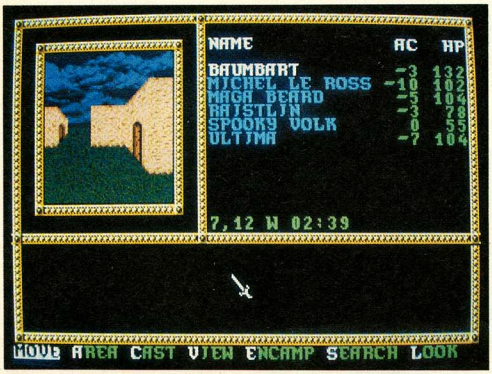


Stimmungsvolle Texte führen durch die Geschichte.

Der bewährte Kampfbildschirm: SSI-typisch von schräg oben

In so einem schönen VGA-Wald läßt es sich vortrefflich leben

Reisen an den Ufern des Mondsees: schön übersichtlich von oben



Die altbekannte 3-D-Perspektive sorgt für schnelle Orientierung

Moonsea-Region oder einer der anderen Dimensionen. Wenn die Magier und Priester in Ihrer Gruppe einen der über 100 Zaubersprüche lernen wollen, muß die Party an einem sicheren Plätzchen rasten. Bei solchen Gelegenheiten werden die Wunden der Charaktere geheilt, und alle erholen sich von vorausgegangenen Kämpfen. *VOLKER WEITZ*

Tips & Tricks

— *Pools of Darkness* wartet mit einer kniffligen Besonderheit auf: Sobald Sie mit Ihren Helden in eine andere Dimension reisen, verschwinden alle Waffen, magischen Gegenstände und fast alle Rüstungen. Deshalb sollten Sie alles, was Ihnen lieb und teuer ist, bei Elminster in sicherer Verwahrung zurücklassen. Die ersten Kämpfe in der neuen Dimension müssen dann von Ihren Zauberern und Priestern alleine bestritten werden. Keine leichte Aufgabe, aber leider unumgänglich. Die gefallenen Gegner ausplündern und die Charaktere neu einkleiden.

— Im ersten Krater westlich von Phlan versteckt sich ein kleiner, aber lohnender Auftrag. Wer den Tempel von allem Bösen befreit, darf die ersten Erfahrungspunkte einstreichen.

— Eine vielversprechende Partyzusammenstellung: Menschlicher Zauberer, menschlicher Paladin, ein Zwerg als Kämpfer und Dieb, ein menschlicher Ranger, wahlweise zwei menschliche Priester oder ein menschlicher Priester und ein Halbelf als Zauberer und Kämpfer.

I • N • F • O

Titel:	**Pools of Darkness**
Hersteller/Anbieter:	SSI/Rushware
Zirka-Preis:	100 Mark
Schwierigkeit:	schwer
FPC-Konfiguration	
Minimum:	EGA, 640 KByte
Empfohlen:	AT (16 MHz), Festplatte und Maus
Grafikmodi	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	ja
VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib/Soundblaster:	ja
Roland:	nein
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	nein
Dokumentation	
Umfang:	ausführlich
Qualität:	gut
Besonderheiten:	—
Sprache (Anleitung):	Englisch (Deutsch in Vorbereitung)
Sprache im Spiel:	Englisch (Deutsch in Vorbereitung)
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	ja
Fummelfaktor:	erträglich

SIMANT™

Die Welt im Kleinen: Naturforscher, die am liebsten mit der Lupe auf Entdeckungsreise gehen, sind bei "Sim Ant" an der richtigen Adresse.

Die Helden von Maxis' neuer Simulation sind ungefähr einen Zentimeter groß und haben sechs Beine. Da sie so winzig sind und gut versteckt in der Erde werkeln, werden sie von uns in den meisten Fällen übersehen. Die Rede ist natürlich von den Ameisen, einer der nützlichsten Spezies unseres Planeten.

Es bedarf schon einer Firma aus dem verrückt-innovativen Kalifornien, um aus dem Leben und Sterben von kleinen Insekten eine ausgewachsene Computersimulation zu machen. Geht es um ausgefallene Projekte, fällt dem Computerinteressierten spontan das Softwarehaus Maxis ein. Diese Firma beglückte uns schon mit der Städtebausimulation *Sim City* und dem Planetenbaukasten *Sim Earth*. Im neuen Streich *Sim Ant* dreht sich alles um die Ameisen.

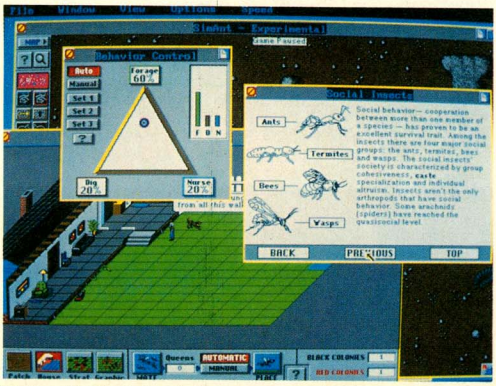
Sim Ant versetzt Sie in die Rolle eines der eifrigen Krabbeltiere. Da die kleinen Racker sehr lernfähig sind, müssen wir ihnen nur einmal etwas beibringen und schon weiß der ganze Schwarm, wo es langgeht. Alles beginnt damit, daß eine einsame Königin ein einsames Ei legt. Die Hülle platzt, der Kokon geht auf und heraus schlüpfen wir, zur besseren Kenntlichmachung in einen gelben Chitinpanzer gehüllt. Angetrieben von der Computermaus suchen wir das Weite und krabbeln der Sonne entgegen, derweil die Königin unermüdlich am nächsten Ei brütet.

Einmal an der frischen Luft, beginnt der kleine Magen gewaltig zu knurren und wir sollten schleunigst nach der nächsten Futterquelle suchen. Ist eine ergiebige Nahrungsquelle gefunden, im ganzen Spiel durch grüne Kügelchen verdeutlicht, beginnt der Zug der Arbeiterinnen, die das Futter in den unterirdischen Bau transportieren. Leider ist die Oberfläche nicht ganz ungefährlich: Eine gefräßige Spinne und unfreundliche Raupen knuspern mit Heißhunger an unvorsichtigen Ameisen. Je nachdem, welchen Spielmodus Sie wählen, treibt sich zu allem Überfluß ein Stamm feindlicher Ameisen auf Ihrem Rasenstück herum. Wenn Sie, als Ameisenmanager kein taktisches Gespür zeigen, wird der eigene Stamm bald das Nachsehen haben.

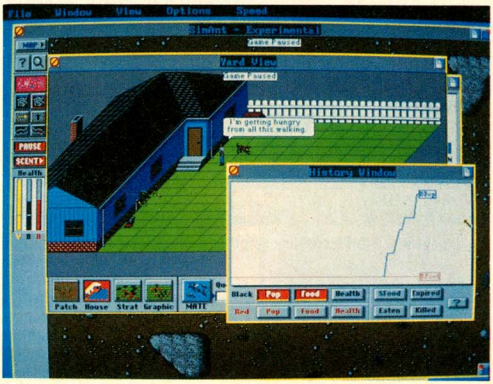
Wie in allen Simulationen von Maxis, wird kein eigentliches Spielziel vorgegeben. Man könnte philosopisch sagen: Der Weg ist das Ziel. Im spielerischen Umgang mit den Programmwerkzeugen lernen wir allerhand Wissenswertes über eine unbekannte Spezies. *Sim Ant* bietet Ihnen deshalb vier unterschiedliche Spielmodi. Im "Tutorial Game", für Leute die nicht gerne Anleitungen lesen, erklärt das Programm alle wesentlichen Spielmechanismen, die Sie zum Überleben brauchen. Das "Quick Game" konfrontiert Ihren Schwarm auf eng begrenztem Raum mit feindlichen Artgenossen. Im "Full Game"-Modus gilt es, mit Ihren Schutzbefohlenen den kompletten Garten eines amerikanischen Reihenhauses zu besetzen und bis zu den reichgedeckten Fleischtöpfen in der Küche vorzudringen. Im "Experimental"-Modus dürfen Sie hemmungslos und ohne biologische Schranken mit den kleinen Rackern experimentieren und ihnen allerlei Unbilden in den Weg legen.

Um Ihnen den richtigen Überblick zu verschaffen, hat man mit unterschiedlichen

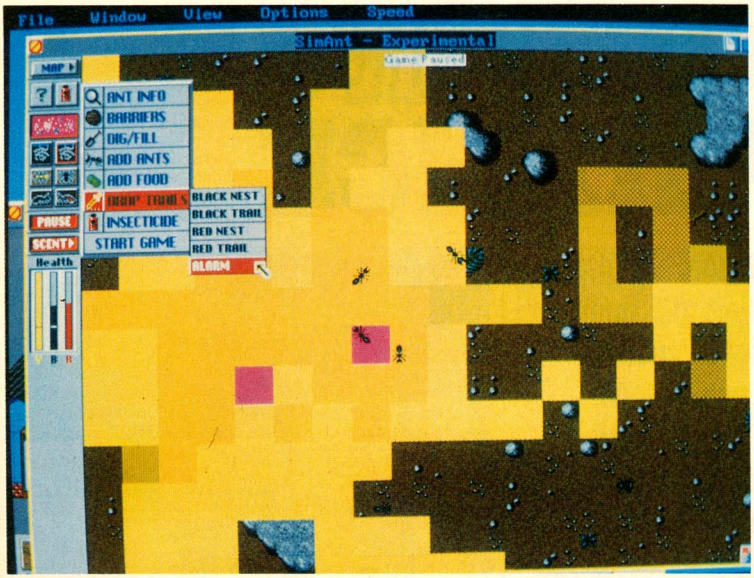
Alarm, der sechsbeinige Feind startet zum Angriff auf das Nest



Menüs satt: Damit wird die Steuerung zum Kinderspiel.



Haus, wir kommen: Morgen schmausen wir im Kühlschrank.



Im Reich der Düfte: Unser Freund legt eine Duftspur.

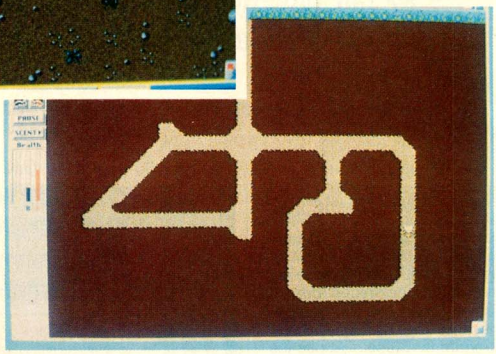
Spielperspektiven und zahlreichen Infobildschirmen nicht gespart. Auf einem Querschnitt-Bildschirm des eigenen und des feindlichen Nestes, können Sie die Brut- und Bauaktivitäten der Ameisen verfolgen. Auf einer großen, scrollenden Übersichtskarte des Gartens steuern Sie die Insekten zur nächsten Futterstelle, greifen Feinde an, bauen Barrikaden aus Steinen und legen unwiderstehliche Duftspuren. Gilt es den ganzen Garten zu erobern, kann man sich auf einem kleinen Bildschirm den nötigen Überblick verschaffen.

Wesentlicher Bestandteil der Simulation sind zwei Menüs, mit denen Sie das Verhalten und die Bruttätigkeit der Ameisen verändern können. Mit der "Behavior Control" bestimmen Sie, zu welchem Prozentsatz die Ameisen nach Futter suchen, das Nest ausbauen oder sich um die Brut kümmern. Mit der "Caste-Control" wird das Legeverhalten der Königin verändert und so mehr Ameisensoldaten, Arbeiter oder Brutpfleger geboren.

Wem das alles zuviel trockene Theorie ist, der darf in der oberen Menüleiste den "Silly-Mode" einschalten. Alle Beteiligten, Spinnen, Ameisen und Eier werden von da an mehr oder minder sinnvolle Kommentare zur Lage abgeben.

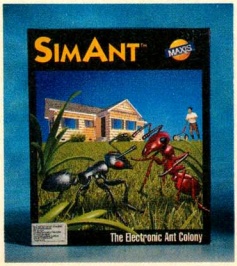
VOLKER WEITZ

Im Dunkeln ist gut munkeln: Wir Graben uns ein Nest.



Tips & Tricks

— Nestbau: Überlassen Sie auf keinen Fall den eigenen Ameisen den Nestbau. Die kleinen Racker graben oft zu tief, bei dem nächsten größeren Regenschauer gibt es dann unweigerlich Tote.
— Angriff der Roten: Sofort 15 bis 20 Ameisen rekrutieren und alle Eingänge des eigenen Nestes mit Kieselsteinen verstopfen.
— Angriff auf ein rotes Nest: Greifen Sie ein rotes Nest nur an, wenn Sie deutlich in der Überzahl sind und der eigene Staat einen hohen "Health"-Wert hat. Versuchen Sie folgenden Trick: Im unteren Drittel des eigenen Nestes fleißig graben, bis Sie auf kleine schwarze Löcher stoßen. Betritt man sie, befinden Sie sich im unteren Drittel des feindlichen Nestes und können den Roten in den Rücken fallen.
— Die Ameisenlöwen: Diese Larven besser umgehen, da sie nur schwer zu beseitigen sind.
— Die Raupen: Den Weg versperren und mit ca. 25 Artgenossen angreifen.
— Die Spinne: Aus dem Menü "Exchange" auswählen und auf die Ameise klicken. Die Mandibeln werden gelb. Jetzt auf die Spinne klicken und staunen.



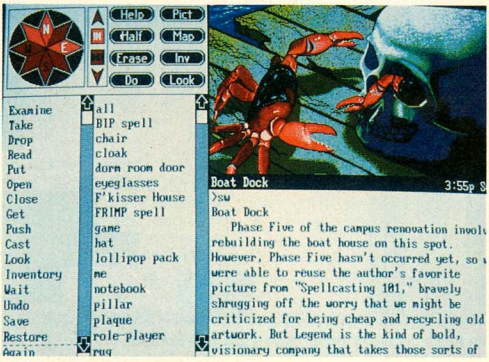
I • N • F • O

Titel:	**Sim Ant**
Hersteller/Anbieter:	Maxis/Bomico
Zirka-Preis:	120 Mark
Schwierigkeit:	einstellbar
PC-Konfiguration	
Minimum:	Hercules, 640 KByte
Empfohlen:	AT (16 MHz), Festplatte und Maus
Grafikmodi	
Hercules:	ja
CGA:	nein
EGA:	ja
VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib/Soundblaster:	Roland: ja
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	nein
Dokumentation	
Umfang:	ausführlich
Qualität:	hervoragend
Besonderheiten:	keine
Sprache (Anleitung):	Englisch
Sprache im Spiel:	Englisch (leicht verständlich)
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	nein

SORCERER'S APPLIANCE

Zauberei, Mädchen, Schulstreß: Drei Dinge, die nun überhaupt nicht zusammenpassen, doch bei Adventure-Profi Steve Meretzky ein albernes und komplexes Spiel abgeben.

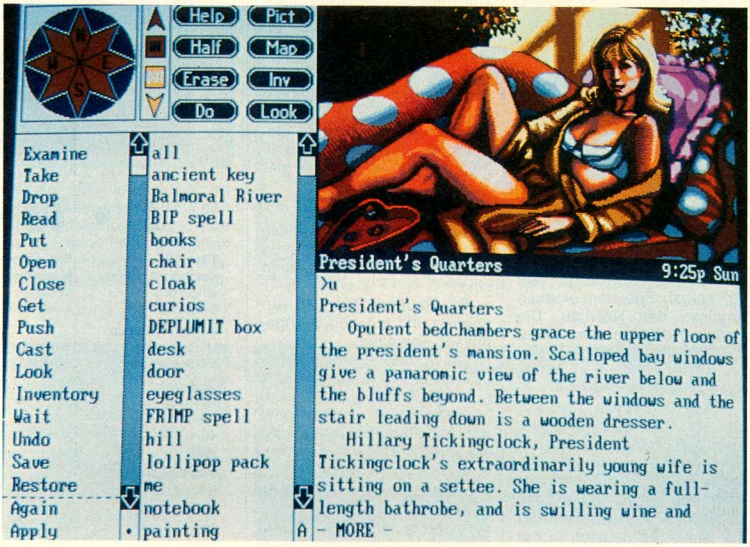
Ein Text-Adventure kann nämlich auch Grafiken haben und jedes Grafik-Adventure hat Texte. Der Schlüssel zur Unterscheidung liegt aber in der Eingabe der Befehle. In einem Text-Adventure tippen Sie diese über die Tastatur als (meist englische) Sätze ein. In einem Grafik-Adventure klicken Sie hingegen auf Symbole und Bildchen, um dem Programm



Spellcasting 201 wartet mit erlesenen Texten und feschen Bildern auf

Ernie Eaglebeak ist ein aufstrebender Jungzauberer an der Sorcerers University. Letztes Jahr hat er schon die ganze Welt gerettet, indem er einem Wahnsinnigen (der sich als sein Stiefvater herausstellte) die "Sorcerers Appliance" abnahm. Diese "Appliance" (übersetzt etwa Haushaltsgerät oder Werkzeug) ist eine Maschine von nahezu unendlicher magischer Macht. Sie kann alles (inklusive Weltzerstörung) und ist deswegen im Keller der Universität eingeschlossen. Ernie allerdings kriegt den Schlüssel für den Keller, denn er soll die Bedienung dieser Maschine (ein Handbuch wurde nicht mitgeliefert) enträtseln.

Gleichzeitig stellt sich Ernie aber ein weiteres Problem: Da er im zweiten Studienjahr bei einer der Studentenverbindungen aufgenommen werden möchte, muß er eine Reihe recht alberner Prüfungen ablegen. Nun gibt es aber einen Widersacher namens Chris Cowpatty, der Ernie auf keinen Fall in seiner Burschenschaft haben will und diese Prüfungen ständig sabotiert. Soll Ernie beispielsweise einen Schnurrbart an einer Statue festkleben, dann schmiert Chris diese derart mit Fett ein, daß es unmöglich ist, daran hochzu-



Texte können wahlweise per Tastatur eingegeben, oder per Maus aus einer Art Wörterbuch zusammengestellt werden

klettern. Wenn Ernie auch nur eine der Prüfungen nicht schafft, ist das Spiel vorbei.

Spellcasting 201: The Sorcerers Appliance ist die Fortsetzung von *Spellcasting 101: Sorcerers get all the Girls*, dem Debütspiel der Adventure-Firma "Legend Entertainment".

Um Mißverständnissen vorzubeugen, müssen wir aber erst mal erklären, was der Unterschied zwischen Text- und Grafik-Adventure eigentlich ist. In einem Grafik-Adventure sehen Sie auch die Spielfigur umherlaufen, während bei einem Text-Adventure fast alle Aktionen nur durch Textausgabe auf dem Bildschirm begleitet wird.

Nun sprengt "Spellcasting 201" just oben gegebene Definition, denn obwohl es ein Text-Adventure ist, kann man es doch größtenteils mit der Maus spielen. Die Befehle folgen nämlich meistens einem Schema wie "Go East", "Take Ladder", "Put Ladder on Window" und "Climb Ladder". Zuerst kommt ein Verb, dann ein Objekt und dann vielleicht noch eine genauere Beschreibung der Aktion. Ganz links steht eine Liste aller Verben, die das Programm versteht (die wichtigsten zuerst, danach dann alphabetisch sortiert), rechts daneben eine Liste aller Objekte, die Sie bei sich haben oder aber in greifbarer Nähe sind. Durch Anklicken mit der Maus nehmen Sie sich die Worte aus den entsprechenden Listen und bauen so Ihren Eingabesatz zusammen. Je nach angefangenem Satz verändern sich dann auch die Listen, um Ihnen spezielle Satzbausteine zur Verfügung zu stellen. Auf "Look" erhalten Sie beispielsweise eine Liste mit Worten wie "under", "on", "in", etc.

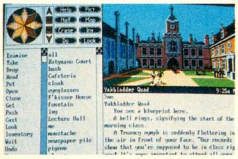
Viele weitere Details machen die Bedienung von Legend-Adventures zu einem Genuß. So können Sie sich in der rechten oberen Ecke entweder ein Bild von dem Ort, an dem Sie gerade sind, anzeigen lassen oder eine Karte der Umgebung, eine Liste aller Gegenstände, die sie bei sich haben, eine genaue Beschreibung des Raums, in dem Sie sich gerade befinden. Welche dieser vier Sachen angezeigt wird, läßt sich mit vier Knöpfen im linken oberen Teil des Bildschirms einstellen.

Hier finden Sie zuerst einmal einen Kompaß. Die Richtungen, in die Sie vom aktuellen Raum aus gehen können, leuchten auf dem Kompaß auf. Um in eine Richtung zu gehen, genügt es, auf den entsprechenden Teil der Kompaßrose zu klicken. Rechts am Rand des Kompasses gibt es übrigens noch die zusätzlichen Richtungen "Rauf" und "Runter". Rechts daneben sind acht Knöpfe, die jeweils die Bildschirmdarstellung umschalten, oder ein Wort aus der Befehlszeile löschen (Erase) oder den Befehl ausführen (Do).

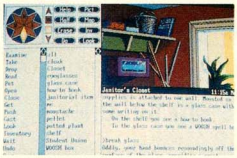
"Spellcasting 201" bietet sowohl Musik (nur über Soundkarten zu hören), wie digitalisierte Soundeffekte (die man auch über den normalen PC-Lautsprecher hören kann). Einen richtigen Kopierschutz im klassischen Sinne gibt es zwar nicht, aber in der Packung befinden sich eine Karte und ein "Übungsbuch zum Moodhorn-Spielen", ohne die Sie diverse Puzzles des Spiels gar nicht lösen können — eine witzige Idee, die sich von den langweiligen Handbuchabfragen anderer Spiele abhebt.

"Spellcasting 201" ist nur was für Leute, die mit dem Englischen nicht auf Kriegsfuß stehen. Hier müssen Sie nicht nur viele mit Wortspielen angereicherte Texte lesen und verstehen, sondern auch selber was Englisches eintippen.

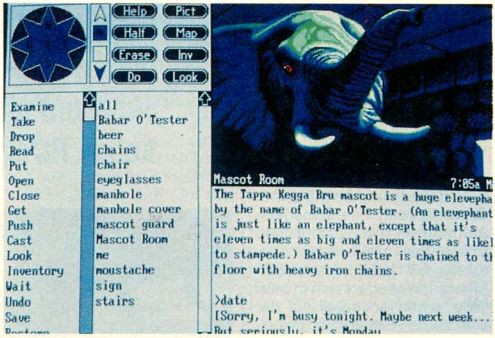
BORIS SCHNEIDER



Ernies Uni steckt voller Rätsel



Die tollen Bilder sind nicht in VGA, sondern in hochauflösender EGA-Grafik



Ohne gute englische Sprachkenntnisse bleiben viele der Rätsel ungelöst

Tips und Tricks

Spellcasting 201 ist ein ganz schön kniffliges Spiel, bei dem es auch auf Zeit geht. Jeder Zug ist kostbar, also vertrödeln Sie keine Minute. Am besten speichern Sie an jedem Morgen neu ab, gehen dann mal auf Erkundungstour und laden diesen Spielstand wieder, um dann nach Plan an die Probleme heranzugehen.

— Sie sollten an jeder Vorlesung auf Ihrem Stundenplan teilnehmen, denn hier erfahren Sie oft wichtige Hinweise. Ernie schreibt alle wichtigen Informationen automatisch mit, also brauchen Sie sich hier keine extra Notizen zu machen. Kleiner Tip zum Zeitsparen: Lesen Sie während der Vorlesung die tägliche Uni-Zeitung.

— Um die Appliance startklar zu kriegen, brauchen Sie ganz bestimmte "Attachments"; das erste (der Sextant) liegt offen herum und kann gleich mitgenommen werden, die anderen sind dann schwerer zu bekommen. Mit einem speziellen Attachment läuft die Appliance aber schon.

— Klar, die Sorcerers Appliance ist der Schlüssel für alle Probleme.

In der ersten Prüfung beispielsweise müssen Sie einen Glaskasten aufkriegen, der absolut unzerbrechlich ist. Mit der Appliance können Sie sich einen Diamanten fabrizieren, der das Glas zerschneidet. Ähnlich geht es im Spiel immer weiter: Die Appliance produziert einen Gegenstand, der Ihnen zur Lösung aller Adventure-Probleme fehlt.

I • N • F • O

Titel:	**Spellcasting 201: The Sorcerers Appliance**
Hersteller/Anbieter:	Legend / United Software
Zirka-Preis:	120 Mark
Schwierigkeitsgrad:	mittel bis schwer
PC-Konfiguration	
Minimum:	EGA, 640 KByte, AT (12 MHz) Festplatte
Empfohlen:	EGA, AT (16 MHz), Soundkarte, 640 KByte, Festplatte
Grafikkarten	
Hercules:	nein
CGA:	ja (schwarzweiß)
EGA:	ja
VGA:	ja (in EGA-Qualität)
Soundkarten:	
AdLib:	ja
Soundblaster:	ja
Roland:	ja
Eingabegeräte:	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	nein
Dokumentation	
Umfang:	ausführlich
Qualität:	gut
Besonderheiten:	diverse Extras, die erst im Spiel Sinn ergeben
Sprache (Anleitung):	Englisch
Sprache im Spiel:	Englisch (viel)
Kopierschutz:	
Diskette:	nein
Abfrage:	indirekt
Fummelfaktor:	—

STAR TREK® 25TH ANNIVERSARY

Seit einem Vierteljahrhundert kreuzt die Enterprise durchs All — zum festlichen Jubiläum gibt's ein farbenfrohes PC-Spiel.

Wenn man die Science-fiction-Freunde der Welt nach der beliebtesten Serie fragen würde, würde man immer nur eine einzige Antwort hören: Star Trek, in Deutschland Raumschiff Enterprise genannt. 72 Fernsehfolgen, sechs Kinofilme und eine Fortsetzungsserie ("Next Generation: Das nächste Jahrhundert"), von der zur Zeit ständig neue Folgen gedreht werden, sprechen für sich.

Der amerikanische Hersteller Interplay hat nun ein Action/Adventure-Spiel zur Fernsehserie herausgebracht, das den Namen *Star Trek: 25th Anniversary Game* trägt, weil Star Trek Ende 1991 seinen 25. Geburtstag gefeiert hat.

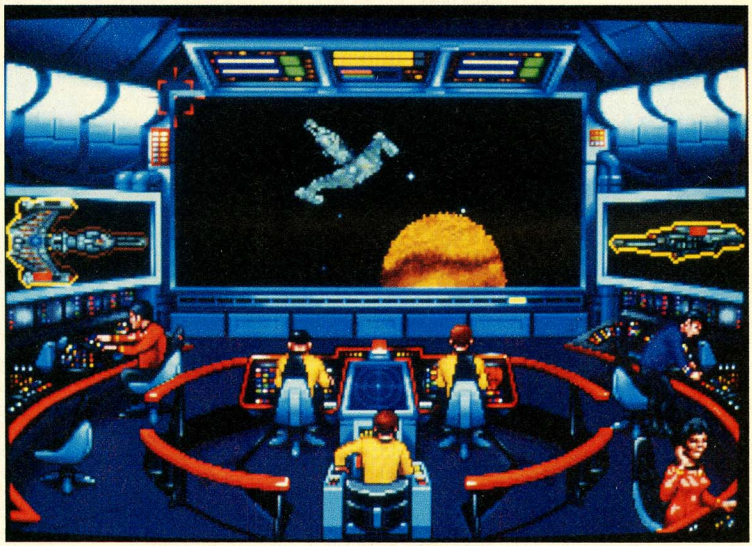
In diesem Spiel übernehmen Sie die Rolle von Captain Kirk, der zusammen mit seiner Crew sieben verschiedene Aufgaben in unterschiedlichen Ecken des Universums ausführen soll. Jede dieser sieben Missionen gliedert sich in zwei Teile: einen Actionteil auf der Brücke der Enterprise und einen Adventure-Teil auf fremden Planeten oder Raumschiffen.

Wenn Sie im Chefsessel der Brücke sitzen, hat Ihre Maus zwei Funktionen: Zum einen können Sie damit den Cursor steuern, die anderen Personen auf der Brücke anklicken und ihnen danach über Bildsymbole Befehle geben. So können Sie Scotty sagen, was er als nächstes reparieren soll, Sulu die Schilde hochfahren lassen oder Uhura um eine Funkverbindung bitten. Spock ist (nach Kirk) der wichtigste Mann auf der Brücke, er gibt Ihnen jederzeit eine Lageeinschätzung und kann den Computer der Enterprise nach allerlei Interessantem durchsuchen.

Mit der Taste "F3" schalten Sie in den zweiten Mausmodus um. Jetzt ist die Maus quasi das Steuer der Enterprise, sie bewegt sich entsprechend den Bewegungen Ihrer Maus. Die Geschwindigkeit wird über die Tastatur eingestellt. Die beiden Maustasten feuern die Phaser-Kanonen oder die Photonentorpedos ab.

Ist man im Orbit um einen Planeten, den man besuchen möchte, kann Kirk das Kommando zum Runterbeamen geben. Auf die Reise geht immer eine Gruppe aus vier Personen: Kirk, Spock, "Pille" und ein austauschbarer Sicherheitsoffizier. Den drei ersten Personen darf während der Mission nichts passieren, sonst ist das Spiel zu Ende. Verliert man "nur" den Sicherheitsoffizier, gibt es Punktverlust, aber sonst keine weiteren Konsequenzen.

In der Landegruppe hat sich auch die Steuerung ein wenig verändert. Mit dem Fadenkreuz können Sie auf eine Stelle klicken, zu der Kirk gehen soll. Keine Panik, wenn der Rest der Crew stehenbleibt; früher oder später kommt sie schon nach. Drücken Sie auf den linken Mausknopf, erscheint ein kleines Menü, über das Sie Befehle geben können. Dazu klicken Sie einen Körperteil des goldenen Männ-



Kirk & Co. in gewohnter Umgebung: Die Kommandobrücke der Enterprise ist voll besetzt (MS-DOS/VGA).

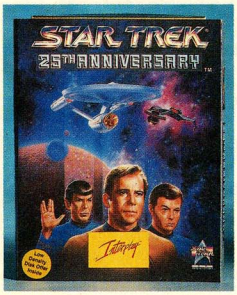
Das Spiel zum 25jährigen Star-Trek-Jubiläum kommt ein Jahr zu spät (MS-DOS/VGA).

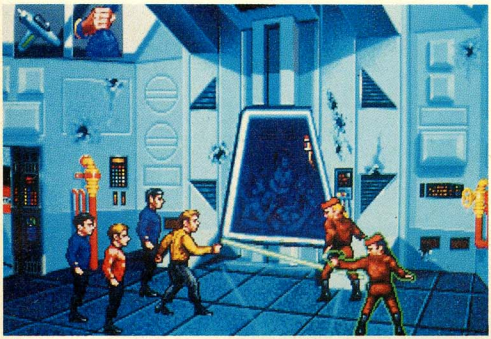
Unendliche Weiten: Besuche auf fremden Planeten gehören zu den Aufgaben (MS-DOS/VGA).

Die Befehle an die Crew werden bequem per Icons und Maus weitergegeben (MS-DOS/VGA)

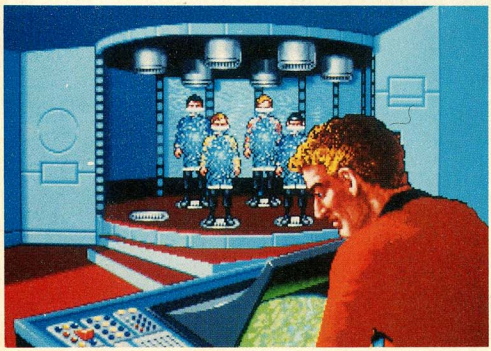
chens an. Ihr Fadenkreuz verwandelt sich dann in einen anderen Zeiger, der das Kommando verdeutlicht. Das Auge steht für "etwas genau ansehen", der Mund für "Reden", die leere Hand für "Nehmen" und die volle Hand für "Benutzen". Zusätzlich können Sie noch das Raumflottenlogo (die Pfeilspitze rechts oben) anklicken, um Spielstände zu speichern und andere Systemfunktionen auszuführen.

Während die "Rede", "Nimm" und "Sieh"-Funktionen selbsterklärend sind, ist "Benutze" ein sehr weitläufiger Befehl, der viele verschiedene Auswirkungen haben kann. So können Sie natürlich einen Gegenstand im Bild (beispielsweise einen Schalter in der Wand oder eine Leiter) benutzen. Dazu klicken Sie einfach mit dem Benutzezeiger auf diesen Gegenstand. Sachen, die Sie mitgenommen haben, finden Sie ihn Ihrem "Rucksack" in der linken oberen Ecke des Bildschirms. Wenn Sie darauf klicken, erscheint eine symbolische Aufstellung aller Gegenstände, die Sie mit sich führen. So haben Sie zwei Phaser (Grün für Betäuben, Rot für Töten), zwei Tricorder (einer für Spocks wissenschaftliche Analysen, einer für Pilles medizinische), einen Kommunikator (für Gespräche mit der Enterprise) und all die Dinge dabei, die Sie in letzter Zeit so aufgesammelt haben.





Finstere Burschen greifen an: Hier heißt's dann "Feuer frei" (MS-DOS/VGA).



Zu einem zünftigen Star-Trek-Spiel gehört das "Beamen" natürlich auch dazu (MS-DOS/VGA)

Sie können einen Gegenstand auch mit einem anderem (oder mit einer Person) benutzen. Wenn Sie zum Beispiel etwas mit dem Tricorder untersuchen wollen, klicken Sie erst auf das Tricorder-Symbol und dann auf den Gegenstand, der analysiert werden soll. Gerade dieser Bereich des Spiels ist etwas trickreich, denn oft ist die Reihenfolge entscheidend.

Sieht man mal von den kleineren Mängeln in der Bedienung ab, macht Star Trek einen Heidenspaß. Jede der ersten sechs Missionen bietet ein paar schöne Puzzles, witzige Dialoge wie in der Fernsehserie und auch etwas Action. Lediglich die siebte Mission bereitet Kummer.

BORIS SCHNEIDER

Tips und Tricks

— In der Abteilung "Dinge, die nicht im Handbuch stehen": Wenn der Zeiger für einen Befehl über einem Gegenstand steht, mit dem man was anfangen kann, leuchtet er ein wenig auf, und das kleine Bildchen im Inneren bewegt sich. Um also ein Bild nach versteckten Gegenständen abzusuchen, führt man den Mauszeiger langsam und systematisch über das gesamte Bild.

— Der Alien-Computer in Mission 1 muß so eingestellt werden, daß alle Regler genau in der Mitte stehen.

— Mission 2 ist einfach zu lösen. Doch versuchen Sie mal, hier auf die volle Punktzahl zu kommen! Selbst die friedliche Lösung bringt Sie nicht an 100 Prozent heran.

— In Mission 3 gibt es ein paar "versteckte" Klappen, die man durch konsequentes Abfahren der Räume mit dem Mauszeiger suchen muß.

— Bei Mission 4 reicht es oft nicht, den Tricorder zur Analyse einzusetzen.

Hier können Sie auch Personen "benutzen". Klicken Sie dazu mit dem Benutzezeiger auf Spock oder McCoy und dann auf den Gegenstand, über den Sie mehr wissen wollen.

— Ohne den Computer der Enterprise kommen bei Mission 5 nur Mathematiker weiter. Fragen Sie das Elektronenhirn über "Base Three", um mehr über die Öffnungscodes zu erfahren. Wer sich für einen hellen Tüftler hält, kriegt es aber auch ohne den Computer heraus.

I • N • F • O

Titel:	**Star Trek: 25th Anniversary Game**
Hersteller/Anbieter:	Interplay/United Software
Zirka-Preis:	120 Mark
Schwierigkeitsgrad:	leicht
PC-Konfiguration	
Minimum:	EGA, 640 KByte, 80286 (12 MHz), Festplatte mit 8 MByte frei
Empfohlen:	VGA, 80386 (16 MHz), Maus, Soundkarte, 640 KByte, 1 MByte EMS-Speicher, Festplatte mit 8 MByte frei
Grafikkarten	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	ja
VGA:	ja
Soundkarten:	
AdLib:	ja
Soundblaster:	ja
Roland:	ja
Eingabegeräte:	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	nein
Dokumentation	
Umfang:	knapp
Qualität:	ausreichend
Besonderheiten:	Referenzkarte
Sprache (Anleitung):	Deutsch
Sprache im Spiel:	Englisch (viel)
Kopierschutz:	
Diskette:	nein
Abfrage:	ja
Fummelfaktor:	erträglich

SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE

Kenner wissen die furiosen Simulationen der Firma Lucasfilm Games schon lange zu schätzen. *Secret Weapons of the Luftwaffe*.

Die amerikanische Softwarefirma Lucasfilm Games ist nicht nur für ihre grandiosen Grafik-Adventures (*Monkey Island*, *Indiana Jones*) bekannt, sondern auch für furiose Flugsimulationen. Vor rund zwei Jahren sahnten die Lucasfilm-Games-Programmierer mit der Simulation *Their finest Hour: The Battle of Britain* jede Menge Preise ab. Der offizielle Nachfolger zum Klassiker heißt *Secret Weapons of the Luftwaffe* und schließt historisch nahtlos an den Vorläufer an. Die Simulation hat den zweiten Weltkrieg als historischen Hintergrund. Genauer gesagt die Jahre 1943 bis 1945. Aus diesem Grund ist das Programm auch nie offiziell erschienen und nur als Importfassung zu kaufen.

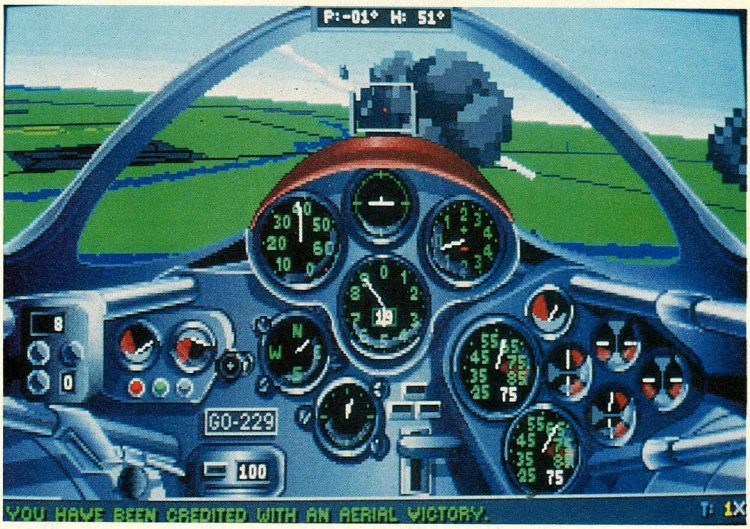
Sie steigen wahlweise auf amerikanischer oder deutscher Seite in die Flugzeugkanzel. Je nach gewählter Partei stehen Ihnen die unterschiedlichsten Flugzeugtypen zur Auswahl. Auf amerikanischer Seite z.B. die Jagdflugzeuge "P-51 Mustang" und "P-47 Thunderbolt" oder gar der Bomber "B-17 Flying Fortress". Übrigens gibt's seit kurzem zwei Zusatzdisketten, die zwei weitere amerikanische Flugzeuge beinhalten. Das eine Flugzeug ist die berühmte "P-38", das andere der Düsenjet "P-80", der aber erst nach dem zweiten Weltkrieg zum Einsatz kam. Beide Zusatzdisketten kosten jeweils rund 60 Mark und funktionieren nur in Verbindung mit dem Hauptprogramm. Als deutscher Pilot ist das Flugzeugangebot des Hauptspieles etwas reichhaltiger. Neben der "FW-190" und der "Bf-109" gibt's den Düsenjäger "Me-262" und das Experimentalflugzeug "Me-163 Komet" und den nie fertiggestellten Bomber "Go-229 Gotha". Je nach Nationalität müssen verschiedene vorgefertigte Einzeleinsätze oder ein längerer Zeitraum ("Campaign"-Modus) geflogen werden. Sind Sie mit der Bedienung der Flugzeuge noch nicht vertraut, dürfen Sie in zahlreichen Trainingsmissionen verschiedene Luftkampfsituationen und das Abwerfen von Bomben üben. Reichen Ihnen die vorgebenen Aufträge nicht aus, bietet *Secret Weapons of the Luftwaffe* einen komfortablen Missionsbaukasten.

Zusätzlich gibt's im "Campaign"-Modus einen umfangreichen Strategieteil, wenn Sie auf der deutschen Seite spielen. Hier fliegen Sie nicht nur Kampfeinsätze, sondern müssen diese auch planen, den Nachschub kontrollieren, Flugzeuge bauen lassen und die Treibstoffproduktion überwachen.

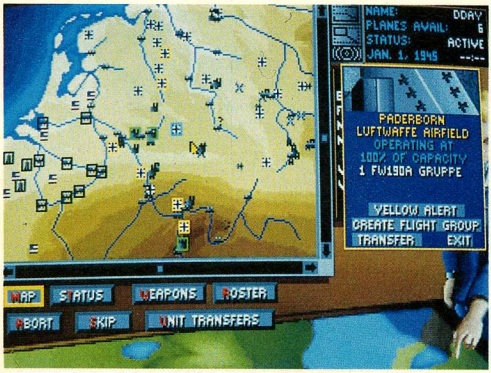
Nach einer erfolgreich abgeschlossenen Mission bekommen Sie und Ihre vom Computer gesteuerten Co-Piloten Punkte, Orden und eine Beförderung. Besonders wichtig dabei: Die Computerflieger, die Sie normalerweise bei einem Einsatz begleiten, verhalten sich nach einer Beförderung etwas smarter.

Dies ist der Platz des Bombenschützen der B-17 (MS-DOS/VGA)

Während die meisten Menüoptionen am besten mit der Maus angeklickt werden, steuern sich die Flugzeuge am angenehmsten mit einem Joystick. Ihre Umgebung sehen Sie durch das Cockpitfenster des jeweiligen Flugzeuges in 3-D-Grafik. Objekte auf dem Boden bestehen aus sog. Polygonen, feindliche Flugzeuge oder Begleitflieger sind im Bitmap-Stil à la *Wing Commander* gezeichnet. Spielen Sie in den Jagdmaschinen nur den Piloten, dürfen Sie in der B-17 auch den Posten eines Bordkanoniers oder des Bombenschützen übernehmen, bzw. diese auf Automatikbetrieb schalten. Zwischen dem Pilotensessel und dem Bord-MG wird mit Taste "G" umgeblendet. Vergessen Sie aber nicht den Bomber auf Autopiloten ("A") zu schalten — sonst setzten Sie den Vogel vielleicht noch unbedacht in den Sand. Jede Schützenposition läßt sich mit den Zahlentasten auf dem "Zehner-Block" der Tastatur erreichen. Die Geschwindigkeit aller Flugzeugtypen wird mit "+" und "-" kontrolliert. Bei Flugzeugen mit mehr als einem Motor (z.B. die B-17), können die einzelnen Maschinen auch getrennt geregelt werden. Hier dienen die Funktionstasten "F1" bis "F4" zum Verringern der Drehzahl, in Kombination mit der "Shift"-Taste wird die Motorleistung erhöht.

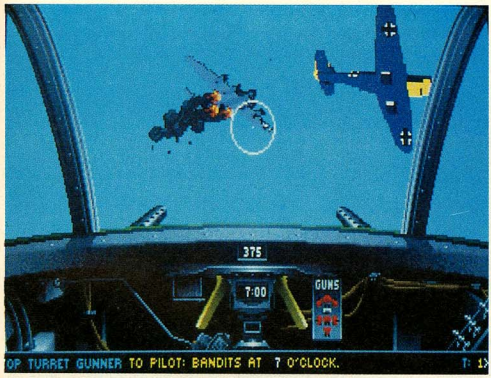


Kommt nur im Spiel zum Einsatz: der Düsenbomber Go-229 Gotha (MS-DOS/VGA).



Auf der Landkarte lassen sich alle Einsatzpläne genau verfolgen (MS-DOS/VGA)

Unverkennbar: die runde Glaskuppel der P-51 (MS-DOS/VGA)



Auf Wunsch können Sie die Bordkanonen der B-17 selber abfeuern (MS-DOS/VGA)

Wer den Vorläufer *Their finest Hour* kennt, möchte ein Feature sicher nicht missen: Den eingebauten Videorecorder. Auch in *Secret Weapons of the Luftwaffe* dürfen Sie sich Ihre famosesten Flugstücke auf Festplatte bannen und später wieder gemütlich anschauen. Mit "C" wird die Camerafunktion aktiviert, mit "V" gelangen Sie in den "Vorführraum" in dem Sie den "Film" betrachten können. Die Länge eines "Films" hängt übrigens von dem vorhandenen Speicherplatz ab. Haben Sie genügend freien "EMS"-Speicher (nicht zu verwechseln mit "XMS"), der von *Secret Weapons of the Luftwaffe* erkannt und unterstützt wird, erhöht sich die Aufzeichnungsdauer ganz beträchtlich.

Ein Wort noch zu dem Vorwurf der "Kriegsverherrlichung", die der Simulation *Secret Weapons of the Luftwaffe* oft unterstellt wird. Den Programmierern liegt es fern, den Krieg zu verherrlichen oder zu beschönigen: Deshalb liegt dem Spiel ein überaus umfangreiches (über 300 Seiten) Handbuch bei, das nicht etwa einseitig aus amerikanischer, sondern auch aus deutscher Sicht den geschichtlichen Hintergrund objektiv und informativ darstellt. Von Hurra-Patriotismus oder falschem Nationalstolz ist da nichts zu merken. Das Handbuch dieses Programms ist damit um Klassen besser als so manches Schulbuch, in der diese Zeit kaum erklärt wird.

MICHAEL HENGST

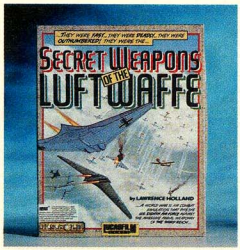
Tips & Tricks

— Fliegen Sie auf deutscher Seite. Dies ist vor allem in den ersten Jahren erheblich einfacher. Sie können sich so bequem an die Steuerung der Flugzeuge gewöhnen. — Fliegen Sie am besten die "Me-262" oder die "Gotha". Die höhere Geschwindigkeit macht sich vor allem im Luftkampf positiv bemerkbar.

— Achten Sie beim Abfangen eines Bomberpulks darauf, daß Sie nicht zu schnell sind. Anfänger machen oft den Fehler und brettern mit Vollgas in eine Gruppe B-17. Die Folge: Sie flitzen am Ziel vorbei, und die Bordschützen der Bomber nehmen Sie bequem unter Feuer.

— Nie einen Frontalangriff oder eine Attacke von der Seite wagen. Am einfachsten ist ein Angriff auf einen schwerbewaffneten Bomber von schräg unten.

— Die Raketensätze sind zwar ganz hübsch anzusehen, aber in aller Regel ziemlich nutzlos. Wenn Sie Raketen an Bord haben, sollten Sie möglichst dicht an einen Bomber heranfliegen, um diesen auch zu treffen.

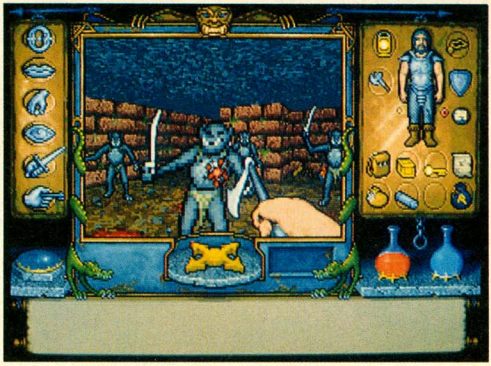


I • N • F • O

Titel:	**Secret Weapons of the Luftwaffe**
Hersteller/Anbieter:	Lucasfilm Games/Rushware
Zirka-Preis:	120 Mark
Schwierigkeitsgrad:	einstellbar
PC-Konfiguration	
Minimum:	AT (12 MHz), EGA, Festplatte, 640 KByte RAM
Empfohlen:	AT (20 MHz), VGA, 640 KByte, Joystick
Grafikkarten	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	ja
VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib:	ja
Soundblaster:	ja
Roland:	nein
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	ja
Dokumentation	
Umfang:	ausführlich
Qualität:	gut
Besonderheiten:	farbiges Code-Rad
Sprache (Anleitung):	Englisch
Sprache im Spiel:	Englisch
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	ja
Fummelfaktor:	erträglich

Ultima Underworld

Origin entdeckt die dritte Dimension: Im "Stygian Abyss" erleben unsere Rollenspielhelden ihre Abenteuer in 3-D.



Die Waffen sprechen: Mit einer alten Axt gegen vierfache Übermacht.

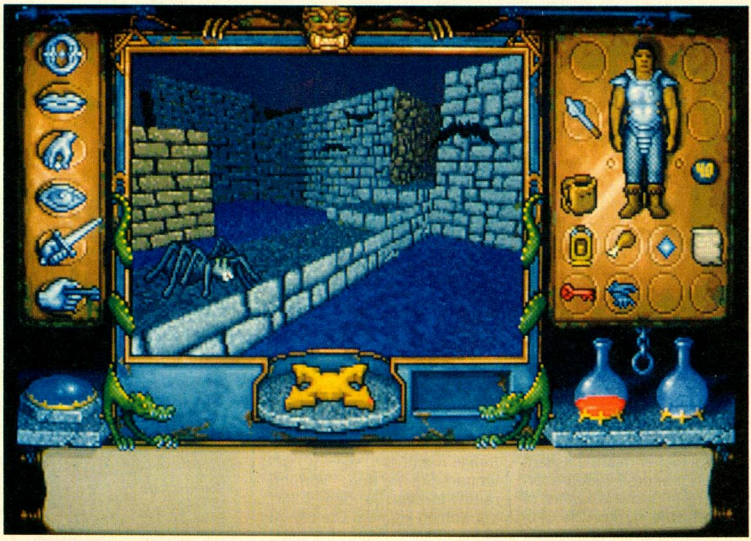
Der schöpferische Kopf der amerikanischen Softwarefirma Origin hatte bisher zur dritten Dimension ein ambivalentes Verhältnis: Die ersten vier Teile von Richard Garriotts legendärer *Ultima*-Rollenspielserie empfahlen sich nicht nur durch eine jeweils erschreckend große Oberwelt, sondern lockten die Helden auch in kleinere 3-D-Dungeons. Leider fielen diese kleinen Verliese in den Teilen 5 und 6 der Programmiererschere zum Opfer. Spieler, die weiter auf den Spuren des ewigen Kriegers Avatars wandern wollten, mußten sich mit einer Welt aus der Vogelperspektive zufriedengeben.

Man mag darüber streiten, welche Perspektive spielerisch mehr hergibt — unzweifelhaft ist eine dreidimensionale Umwelt realistischer. Die steigenden Verkaufszahlen der 3-D-Rollenspiele künden davon, daß auch die Softwareendverbraucher ihre Spielwelten lieber aus einer realistischen Perspektive betrachten. Es war also nur eine Frage der Zeit, bis auch Origin auf den bereits in voller Fahrt befindlichen 3-D-Zug aufspringen würde. Mit *Ultima Underworlds — The Stygian Abyss* ging man das nicht ganz unproblematische Wagnis ein.

Im Gegensatz zu den zahlreichen Konkurrenzprodukten, hat man einen kleinen, aber feinen Unterschied eingebaut: Die Wände der Dungeons und unterirdischen Verliese werden nicht, wie sonst üblich, Segment für Segment umgeklappt, sondern flüssig gescrollt. Der imaginäre Charakter bewegt sich nicht länger sprunghaft durch seine Welt, sondern kann alles in einer fließenden Bewegung erkunden. Bevor wir uns die technischen Einzelheiten genauer ansehen, kurz ein Blick auf die Hintergrundstory: Auch *Ultima Underworlds* spielt im unverwüstlichen Fantasykontinent Britannia — der Spieler schlüpft wieder mal in die Rolle des Computerhelden Avatar.

In den weitläufigen Labyrinthen des Stygian Abyss fand vor langer Zeit ein sozialistisches Experiment statt. Unter der Führung eines frommen Mannes wollten die unterschiedlichsten Rassen und Klassen in Frieden und wirtschaftlicher Harmonie leben. Leider scheiterte das Experiment recht bald, die verschiedenen Stämme brachen in Unfrieden auseinander und

Die Prinzessin hängt am Haken, und wir rüsten uns zur letzten Schlacht



Ein richtiger Held kann natürlich schwimmen

steckten in blutigen Kämpfen ihre Herrschaftsgebiete in der unterirdischen Welt ab. In dieser wenig erfreulichen Situation kommen wir ins Spiel. Einsam und verlassen werden wir vom König in die Dungeons verbannt und müssen die Geheimnisse, inklusive entführter Prinzessin und bösem Erzmagier, ergründen. Natürlich sind wir Anfangs arm wie eine Kirchenmaus und müssen uns mühsam eine passende Ausrüstung zusammensuchen.

Sie sehen Ihre Umgebung aus der Sicht des Helden, der via Maus oder Tastatur gesteuert wird. Ein Druck auf die linke Maustaste und der Charakter setzt sich in Bewegung. Mit der Maus regulieren Sie die Geschwindigkeit des Helden, können ihn so zum Springen oder Rennen animieren und klauben Gegenstände vom staubigen Boden auf. Gekämpft wird in Echtzeit. Sobald Sie Ihre Waffen bereithalten, erscheint eine Hand mit dem jeweiligen Mordinstrument auf dem Spielbildschirm. Die Maus fungiert auch in dieser Situation als sicheres Steuerinstrument: Je nachdem, wo der Mauszeiger im Bild angeklickt wird, führt Ihr Charakter einen hohen Schlag, Streich oder Stich aus. Es hängt wie immer von der Konsistenz des Monsters im Verhältnis zur eigenen Haltbarkeit ab, wer den Kampf gewinnt.

Natürlich sind wir im Kampf gegen das Böse nicht allein auf blanken Stahl angewiesen. Wir verfügen über metaphysische Fähigkeiten und können mit über 40 unterschiedlichen Zaubersprüchen werfen. Die jeweilige Magie wird aus Zauberrunen zusammengesetzt, die man unterwegs findet. In der richtigen Kombination lassen sich so die verschiedensten Wirkungen erzielen. Leider verfügen wir nur über einen begrenzten Vorrat an magischer Energie — Ist sie verbraucht, steht ein Schönheitsschläfchen an, um die geistigen Batterien wieder aufzufrischen.

Zum Glück müssen Sie sich nicht nur metzelnd und zaubernd durch den Computerabgrund schlagen — nicht wenige Gestalten im Spiel lassen sich auf einen Plausch ein. Hier müssen Sie nur für die passende Antwort aus einem Satzmenü sorgen. Ist das jeweilige Gegenüber in der richtigen Stimmung, darf gehandelt werden. Mit der nötigen Barschaft, ebenfalls in den Gängen gefunden, kann man seine Ausrüstung wunschgemäß aufstocken. Unbrauchbare Gegenstände dürfen beim lokalen Schmied zur Reparatur gegeben werden.

Eine Besonderheit von *Ultima Underworlds* ist das exzellente "Automapping": Wohin Sie auch marschieren, automatisch wird eine detaillierte Karte mitgezeichnet, auf der Sie Ihre eigenen Anmerkungen via Tastatur eintragen können. Wie es sich für ein Rollenspiel gehört, dürfen Sie sich mit der nötigen Kampferfahrung in eine höhere Kriegerstufe befördern lassen. Ultima-üblich sprechen Sie dabei an speziellen Altaren ein Mantra und dürfen sich über den göttlichen Zuspruch freuen.

Volker Weitz

Ein Magier taucht auf: Wer an die Quelle will, muß ihn besiegen.

Ein Schwätzchen mit dem guten Ironwit kann sicher nicht schaden

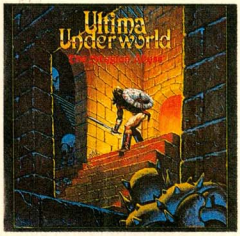
Tips & Tricks

— Das oberste Gesetz in den Abgründen lautet: Untersuchen Sie alles! In jedem Abfallhaufen kann sich ein wichtiger Schlüssel verbergen; in jedem alten Beutel ein Goldschatz warten.

— Der Stygian Abyss ist voller Geheimtüren. Beobachten Sie die Wände deshalb ganz genau. Besonders wenn Sie in einer vermeintlichen Sackgasse landen, ist oft eine Geheimtür die letzte Rettung.

— Nähern Sie sich unbekannten Monstern mit der nötigen Vorsicht und Zurückhaltung. Nicht sofort das Feuer eröffnen, sondern lieber ein Gespräch versuchen.

— Sollten Sie unterwegs ein Rezept finden, dann die Zutaten unbedingt aufschreiben. Im fünften Level finden Sie einen hungrigen Troll, den Sie damit sehr glücklich machen.



I • N • F • O

Titel:	**Ultima Underworlds — The Stygian Abyss**
Hersteller/Anbieter:	Origin/Ruschware
Zirka-Preis:	120 Mark
Schwierigkeitsgrad:	einstellbar
PC-Konfiguration	
Minimum:	AT, VGA, 640 KByte RAM
Empfohlen:	386er (25 MHz), VGA, Festplatte und Maus
Grafikkarten	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	nein
VGA:	ja
Soundkarten:	
AdLib:	ja
Soundblaster:	ja
Roland:	ja
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick	nein
Dokumentation	
Umfang:	befriedigend
Qualität:	befriedigend
Besonderheiten:	keine
Sprache (Anleitung):	Englisch
Sprache im Spiel:	Englisch
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	nein
Fummelfaktor:	—

UNCHARTED WATERS™

Einmal über die Weltmeere segeln, fremde Länder entdecken und für sein Königreich einnehmen, reich nach Hause zurückkehren — im Kolumbus-Jahr ist auch dies am PC möglich.

Portugal, 1502: Kolumbus hat vor einigen Jahren Amerika entdeckt, Vasco da Gama kommt von einer erfolgreichen Indien-Reise zurück und Händler, die aus fernen Ländern Waren und Gewürze herbeischaffen, verdienen fürstlich.

Auch Ihr Vater möchte an diesem Reichtum teilhaben, organisiert eine Indien-Reise und steckt das letzte Geld des Familienunternehmens in dieses Vorhaben. Doch seine ehrgeizigen Pläne schlagen fehl: Die ganze Flotte fällt auf dem Rückweg einem Sturm zum Opfer. Nur der Erste Maat, ein alter Freund der Familie, überlebt, und bringt Ihnen die schlechten Nachrichten.

Die Ehre der Familie muß gerettet werden! So entschließen Sie sich, selber mit einer Flotte nach Indien zu fahren. Doch Ihr Eigenkapital reicht nur für ein kleines Schiff, eine kleine Crew und eine magere Ausrüstung für kurze Fahrten. Also müssen Sie sich erst mit kleinen, dann mit immer größeren Touren hocharbeiten und Ihre Flotte ausbauen.

Uncharted Waters (übersetzt etwa: unerforschte Gewässer) ist eine Mischung aus Strategie- Handels- und Rollenspiel, die Liebhabern aller drei Genres munden sollte. Zu Beginn steht der Handelsaspekt im Vordergrund. Waren billig zu kaufen und in anderen Städten teuer zu verkaufen, ist die Methode, mit der sich Geld vermehren läßt. Als Rollenspiel ist Uncharted Waters zu sehen, weil Sie Ihre Schiffe und Mannschaft laufend verbessern, wie auch die eigenen Charaktereigenschaften. Außerdem gibt es ab und zu Aufträge vom König, die die Geschichte vorwärtstreiben. Und den Fans von Strategiespielen dürfte Uncharted Waters ein komplettes Seeschlacht-Simulationsset, bei dem Sie sich und Ihre Crew vor den Übergriffen von Piraten oder verfeindeten Nationen schützen müssen. Aber alles der Reihe nach:

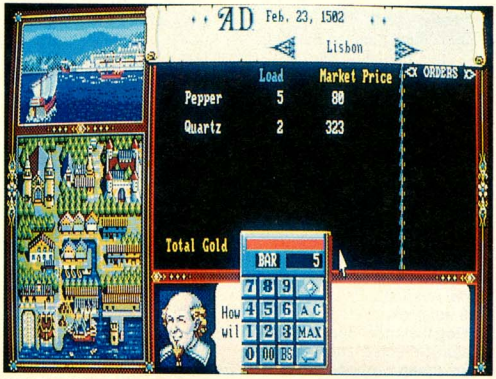
Das Spiel beginnt in Portugal. Die Stadt ist einfacherweise in neun Sektoren aufgeteilt, die von links nach rechts und oben nach unten folgend angeordnet sind:

Die Kirche — hier können Sie Ihren Spielstand speichern oder das Spiel beenden, sowie die Geschwindigkeit, mit der Texte erscheinen, einstellen.

Die Gilde — Hier können Sie Informationen und nützliche Dinge einkaufen. Beispielsweise erhalten Sie Informationen über fremde Länder, die beim Handeln nützlich sind. Für das Segeln sind beispielsweise Sextanten und anderes Navigationsmaterial vorhanden.

Der Palast — Hier treffen Sie (nur auf Einladung) den König von Portugal (oder den lokalen Herrscher in einer anderen Stadt). Erst wenn Sie es zu einigem Ruhm gebracht haben, dürfen Sie hier das erste Mal hinein. Hier erhalten Sie auch Spezialaufträge.

Gefechte mit anderen Schiffen finden auf einer Karte mit Sechsecken statt



Im Hafen können Sie Ihre Flotte verbessern und Waren kaufen

In der schummerigen Bar können Sie Ihr Vermögen durch Kartenspielen aufstocken.

Auf einen Blick wird mittels farbiger Balken angezeigt, wie gut Ihre Schiffe ausgelastet sind

Die Pension — Hier können Sie sich Ihre Tagebücher ansehen und den Status der Crew, der Flotte und Ihre Maate ansehen.

Der Marktplatz — kaufen, verkaufen oder nur Preise ansehen — das ist der Platz, auf dem Sie an Land die meiste Zeit verbringen werden. Hier können Sie auch investieren (genaue Erklärung siehe: Hafen).

Die Kneipe — Hier können Sie neue Crew-Mitglieder finden. Wer einen Drink spendiert, lockert manchmal die Zunge der anderen Gäste und bekommt wertvolle Informationen. Wagemutige probieren sich an einer Partie Blackjack oder Poker — doch Vorsicht, manche "Partner" spielen falsch.

Die Werft — Bauen Sie sich selbst neue Schiffe, kaufen Sie Second-Hand-Jollen, oder investieren Sie in den Hafen — nicht in den eigenen, sondern in den eines fremden Landes. Dadurch schaffen Sie sich und

Portugal Freunde, was wiederum Ihr Ansehen beim König enorm steigert.

Der Hafen — Laden Sie Nahrung, Wasser und Holz (für Reparaturen) nach und segeln Sie los!

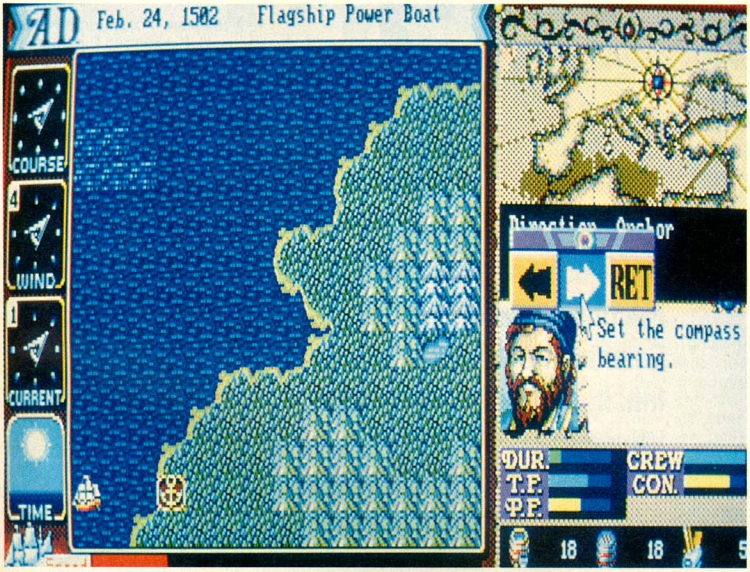
Der Turm — Wählen Sie dieses Symbol, vergeht ein Tag. Da Sie manche Orte nur einmal am Tag benutzen können, müssen Sie hier erst eine Nacht schlafen, um diese Stellen erneut besuchen zu können.

In jedem der Stadtteile erwarten Sie Menüs, die entweder per Maus oder per Tastatur bedient werden können. Wenn Sie Zahlen eingeben müssen, erscheint eine Art Taschenrechner, auf der Sie mit der Tastatur, der Maus tippen oder mit ihr den Balken im oberen Teil des "Rechners" verschieben und so sehr schnell einen Wert einstellen können.

Während Sie sich in den Städten genügend Zeit lassen können, läuft auf See alles in Echtzeit ab — auch wenn Sie nichts tun, vergehen Tag und Nacht, was zur Folge hat, daß Ihre Vorräte nach kurzer Zeit aufgebraucht sind. Um zu segeln, nutzen Sie am besten die Tasten "4" und "6" auf der Tastatur; damit drehen Sie das Schiff in die Richtung, in die Sie zu segeln wünschen. Die Geschwindigkeit hängt dabei vom Wind und den Strömungen ab, auf die Sie stoßen. Um an Menüs zu gelangen, drücken Sie einfach eine andere Taste. Mit den angezeigten Befehlen können Sie einfach weitersegeln oder ankern, diverse Statistiken betrachten, der Crew neue Befehle erteilen, andere Schiffe begrüßen oder diese gar angreifen. In den Kämpfen blendet *Uncharted Waters* auf eine Karte mit sogenannten "Hex"-Feldern über (Hex von Hexagonal — sechseckig). Ein Schiff kann sich nur von Feld zu Feld bewegen. Die Feuerreichweite der Kanonen wird ebenfalls in Hex-Feldern gemessen. Wenn Sie nahe genug an einem Feind dran sind, können Sie sogar einen Enterversuch wagen.

Eigentlich sind die Kämpfe zur Selbstverteidigung oder die Abwehr von Gegnern Portugals gedacht. Natürlich brauchen Sie sich nicht daran zu halten, und können als Pirat einfach alle anderen Schiffe, inklusive völlig friedlicher Händler, ausnehmen. Doch so lebt es sich wesentlich gefährlicher. Außerdem dürften Sie dann auf Dauer Probleme haben, in einem Hafen Waren zu verkaufen.

BORIS SCHNEIDER



Auf hoher See sorgen Orkanböen für eine abwechslungsreiche Reise (MS-DOS/EGA)

Tips & Tricks

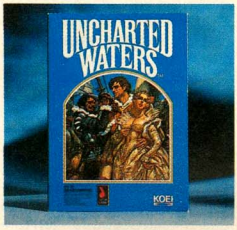
— In Portugal sollte man Quarz und Pfeffer verkaufen und sich mit Zucker eindecken. Zucker ist in vielen anderen Städten rar und deswegen relativ teuer; Ihr Gewinn ist gesichert.

— Investieren macht sich schnell bezahlt. Wenn der Support-(Hilfsbereitschafts)-Faktor einer Stadt gegenüber Portugal mehr als 80 Prozent beträgt, gilt diese Stadt als Verbündeter Portugals. Nur durch das Heranschaffen neuer Verbündeter können Sie das Vertrauen des Königs gewinnen.

— Will man das Flaggschiff wechseln, so geht das nur auf hoher See mit dem "Order Personel"-Befehl. Erst dann kann man im nächsten Hafen das Ex-Flaggschiff verkaufen.

— Aberglaube zahlt sich aus, denn dieses Spiel ist nicht hundertprozentig realistisch. Eine passende Gallionsfigur an Bord kann beispielsweise auf See so einiges Unglück abwehren.

— Auf unserer Referenz-Karte sind die Namen ALLER Häfen, die es im Spiel gibt, abgedruckt. Mit Hilfe eines Atlas werden Sie die meisten sicher finden. Hinter den Namen der Häfen ist Platz für Notizen, beispielsweise für besonders preiswerte Waren oder die genaue Position.



I • N • F • O

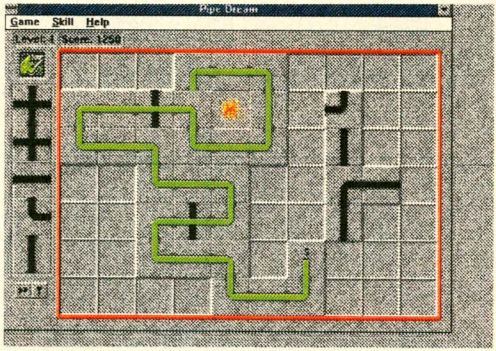
Titel:	**Uncharted Waters**
Hersteller/Anbieter:	Koei / Bomico
Zirka-Preis:	120 Mark
Schwierigkeitsgrad:	mittel
PC-Konfiguration	
Minimum:	CGA, XT (8 MHz)
Empfohlen:	EGA, AT (12 MHz), Maus
Grafikkarten	
Hercules:	nein
CGA:	ja
EGA:	ja
VGA:	nein (EGA läuft aber)
Soundkarten:	
AdLib: ja	
Soundblaster:	ja
Roland:	nein
Eingabegeräte:	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	nein
Dokumentation	
Umfang:	ausführlich
Qualität:	gut
Besonderheiten:	Referenzkarte
Sprache (Anleitung):	Englisch
Sprache im Spiel:	Englisch (viel)
Kopierschutz:	
Diskette:	nein
Abfrage:	nein
Fummelfaktor:	keiner

Microsoft Entertainment Pack for Windows

2 & 3

Zum ersten, zum zweiten, zum dritten: Die beiden Nachfolger zum Microsoft Entertainment Pack sind da. Inhalt: 14 neue Spiele für Windows-Liebhaber.

Frage an Radio Powerplay: "Was ist Multitasking unter Windows?" Antwort: "Wenn mehrere Anwender gleichzeitig auf die Sanduhr schauen." Spaß beiseite: Trotz hoher Anforderungen an Mensch und Maschine ist Windows bei vielen PC-Besitzern inzwischen sehr beliebt. Da dürfen auch Spiele für den unverdrossenen Windows-Anwender natürlich nicht fehlen. Wenn Sie von Solitär, Reversi (in der Grundausstattung dabei) oder auch den Spielen aus dem ersten Entertainment-Pack die Nase voll haben: Gleich 14 neue Spiele bietet Microsoft jetzt in zwei Portionen an. Und der aus der ersten Folge bekannte Bildschirmschoner "Idle Wild" ist auch wieder dabei, und zwar mit neuen Sequenzen.



Rohr frei: "Pipe Dream aus dem zweiten Entertainment Pack von Microsoft

Enorm in Form: Bei "Fuji Golf" dürfen Sie jetzt auch ohne horrende Clubbeiträge auf das heilige Grün.

Eines gleich vorneweg: Die Spiele der Entertainment-Packs von Microsoft können sich mit professionellen Weltraumschlachten, rasanten Rennspielen oder ausgefeilten Adventures nicht messen. Jeweils sieben einzelne Programme findet man auf den beigelegten Disketten. Für knapp 90 Mark macht das etwa 12 Mark pro Spiel. Wie bei einer Brettspielesammlung liegt der Reiz hier in der Vielfalt der Spiele. Käufer der Windows-Spiele sind denn wohl auch weniger die absoluten Spiele-Freaks, sondern vielmehr PC-Anwender, die ein kleines Spiel für die Mittagspause oder den geruhsamen Feierabend suchen.

Neben einer Registrierkarte, und einer Lizenzvereinbarung findet man in der Verpackung der Spiele nur eine einseitige Kurzanleitung zur Installation auf Festplatte. Dort wird darauf hingewiesen, daß man mit der Taste <F1> dann Hilfe bekommt — denn über Spielziel, Regeln oder Bedienung weiß man bis hierhin noch nichts. So ist man jeweils darauf angewiesen, sich mühsam mit den Regeln vertraut zu machen, indem man sich mit der Hilfefunktion die einzelnen Textpassagen am Bildschirm anschaut — die noch dazu alle in englischer Sprache verfaßt sind. Etwas mehr Komfort wäre hier wünschenswert, ohne Englischkenntnisse ist nichts zu machen.

Das Entertainment Pack 2

Zum Microsoft Entertainment Pack 2 gehören:

— Pipe Dream, ein Reaktionsspiel, bei dem eine Pipeline aus zufällig ausgewählten Einzelteilen zusammengesetzt wird (Sie kennen Pipemania?),

— FreeCell, ein Karten-Solitaire in Tradition der Spiele Golf und Cruel aus der ersten Ausgabe,

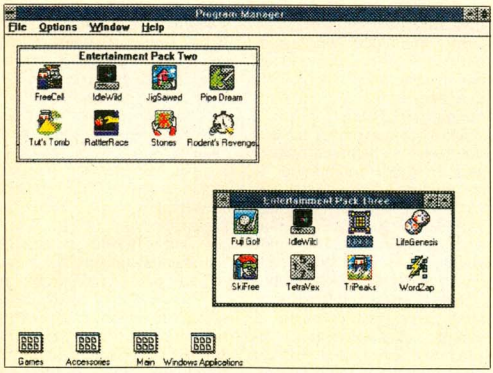
— Tuts Tomb, noch ein Karten-Solitaire,

— JigSawed, ein Puzzle, das sowohl mit den vorgegebenen als auch mit eigenen Bitmap-Grafiken gespielt werden kann,

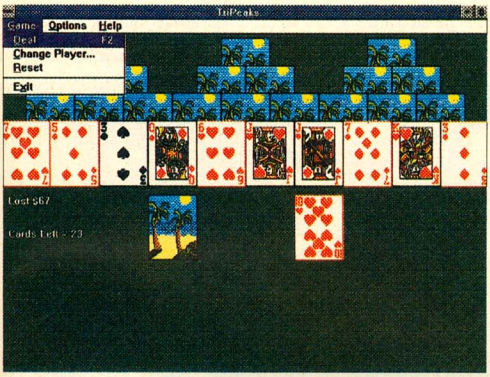
— Rodents Revenge, ein schnelles Katz- und Maus-Spiel, bei dem Sie in die Rolle der Maus schlüpfen, die mit List und Tücke ausnahmsweise die Katzen fängt,

— Stones, eine Mahjongg-Variante, bei dem er auf ein gutes Auge und Kombinationsgabe ankommt und — Rattler Race, bei dem Sie eine gefräßige, immer länger werdende Schlange um verschiedene Hindernisse steuern (wie Pipe Dream, ein Oldie im neuen Gewand).

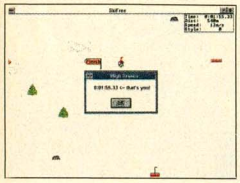
Unsere Favoriten aus dem zweiten Spielepaket: Pipe Dream und Stones. Bei Pipe Dream gilt es, schnellstmöglich einzelne Teilstücke einer Pipeline aneinanderzureihen — und zwar so, daß der nach einiger Zeit einsetzende Ölstrom den richtigen Weg findet. Wenn der erste Öltropfen ausläuft, ist die Runde verloren. Es kommt also auf Geschick und Tempo an. Stones



Spielesammlung für Windows-Freaks: Jeweils sieben Spiele vertreiben die Langeweile im Büro oder zu Hause.



Gute Karten: "Tri Peaks" ist ein neues Solitaire, das Geduld und Gedächtnis strapaziert



Ski Heil: Wer schießt die meisten Preußen von der Piste?

ist mehr für coole Be-Rechner mit scharfem Blick für Feinheiten gedacht. Hier spielt die Zeit keine Rolle, soviele Steine wie möglich mit unterschiedlichen Mustern und Farben müssen auf das Spielfeld plaziert werden. Steine dürfen nur an solche mit gleichem Muster oder gleicher Farbe angelegt werden. Zwei der drei Eigenschaften (Symbol, Farbe des Symbols und Hintergrundfarbe) müssen immer zusammenpassen.

Entertainment Pack 3

Das dritte Entertainment Pack bietet gleiche zwei Sportspiele:

— Fuji Golf, eine schlichte Golfsimulation mit einem 18-Loch-Kurs, und

— SkiFree, ein einfaches Rennen auf Skiern. Stürze sind unvermeidlich, da sowohl Edeltannen als auch blutige Anfänger und Hunde die Piste zur Hindernisstrecke machen. Gefahren wird entweder im Slalom, Baumslalom oder der Freistilabfahrt (Motto: Wer schießt die meisten Preußen von der Piste?).

Daneben dürfen natürlich die klassischen Solitär- und Denkspiele nicht fehlen:

— TriPeaks, das Karten-Solitaire,

— TetraVex, ein kniffliges Logical mit vierseitigen Dominosteinen,

— Klotski, das 400 Jahre alte Verschiebespiel mit geometrischen Formen,

— LifeGenesis, Evolution am Bildschirm, und

— WordZap, ein Worteraten in englischer Sprache (à la Wort-Yahtzee).

Die Highlights des dritten Entertainment Packs sind für uns Fuji Golf und TriPeaks. Die Golfsimulation kann sich zwar mit Knüllern wie PGA-Tour-Golf oder Links nicht messen, vermittelt aber trotzdem einen Hauch des Luxusspiels. Die Grafik ist ordentlich, die Steuerung extrem einfach.

TriPeaks dagegen überzeugt weniger durch seine grafischen Eigenschaften, es kann dagegen durch seinen hohen Spielreiz gelegentlich auch von wichtigen Arbeiten abhalten (mich natürlich nicht, Boß!). Bei dem Solitaire-Spiel geht es darum, durch geschicktes Anlegen von Karten einen möglichst hohen Geldbetrag zusammenzuraffen. Das Konto wird nach jedem Spiel gespeichert und fortlaufend geführt.

Die Spiele der beiden neuen Spielesammlungen von Microsoft schließen nahtlos dort an, wo die erste Ausgabe aufhörte. Insgesamt sind beide Mischungen etwas abwechslungsreicher als dies beim Vorgänger der Fall war. Für ein kurzes Spielchen — sei es im Büro oder zu Hause — bieten beide Sammlungen genug Stoff. Denn unter den jeweils sieben Spielen findet bestimmt jeder mindestens eines, das ihn länger fasziniert.

STEFAN KÖNIG

Tips & Tricks

— Beim Solitaire "TriPeaks" kommt es nicht darauf an, alle Karten abzubauen, sondern ein dickes Plus auf dem Konto zu haben. Wägen Sie also zum Ende jedes Durchgangs genau ab, ob Sie die angezeigte Strafe für Restkarten akzeptieren oder doch noch ein oder zwei Versuche mit einem neuen Deckblatt starten. Merken Sie sich die schon abgelegten Karten genau. Sie wissen dann immer, welche Karte Sie im Zweifelsfall zuerst abbauen sollten.

— Damit die Hektik beim Spielen von Pipe Dream nicht zu groß wird: Überlegen Sie nicht zu lange, wenn ein Röhrenteil nicht so recht paßt. Legen Sie es einfach an die Seite und bauen Sie parallel zur Hauptpipeline eine zweite auf. Störende Teile der Pipeline können Sie durch Überbauen beseitigen.

— Klotski gehört zu den Spielen, bei denen Sie nicht gleich loslegen, sondern erst einmal eine Strategie entwickeln sollten. Suchen Sie also zuerst nach dem Lösungsweg, und beginnen Sie erst dann mit dem Verschieben der Steine. Nur so erreichen Sie einen hohen Platz in der High-Score-Liste.

I • N • F • O

Titel:	**Windows Entertainment Pack 2 & 3**
Hersteller/Anbieter:	Microsoft
Zirka-Preis:	je 90 Mark
Schwierigkeitsgrad:	leicht bis mittel
PC-Konfiguration	
Minimum:	jeder AT/386er, auf dem Windows läuft
Empfohlen:	386SX, VGA, Festplatte und Maus
Grafikkarten	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	ja
VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib/Soundblaster:	nein
Roland:	nein
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	nein
Dokumentation	
Umfang:	spärlich
Qualität:	ausreichend
Besonderheiten:	englische Hilfe-Files
Sprache (Anleitung):	Englisch
Sprache im Spiel:	Englisch
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	nein
Fummelfaktor:	entfällt

Weltraumkrieg, die zweite: Mit der Fortsetzung des Klassikers "Wing Commander" können Sie Ihre Hardware eindrucksvoll bis an ihre Grenze auslasten.

Vor gut zwei Jahren räumte die amerikanische Firma Origin Systems den PC-Actionspielemarkt total auf. Mit *Wing Commander* schufen die Texaner ein rasantes 3-D-Spiel, das innerhalb von Tagen zum Vorzeigeprodukt schlechthin wurde, wenn man die Fähigkeiten eines modernen PCs präsentieren wollte.

Solche Verkaufserfolge bleiben selten ohne Fortsetzung, und so belebt nun *Wing Commander II — Vengeance of the Kilrathi* (übersetzt etwa "Die Rache der Kilrathi") viele Festplatten.

Die Kilrathi sind katzenähnliche Wesen aus den Tiefen des Alls, die was gegen Menschen haben und diese vernichten oder doch zumindest versklaven wollen. In *Wing Commander* ist ihnen das leider nicht geglückt, weil ein besonders guter menschlicher Pilot (der Spieler) ihnen andauernd Striche durch die Rechnungen macht. Durch eine Verkettung von unglücklichen Umständen landet dieser Pilot jedoch vor einem Kriegsgericht, wird degradiert und auf einen langweiligen Außenposten abgeschoben.

Wing Commander 2 beginnt zehn Jahre später: Der Spieler hockt immer noch auf dem ruhigen Außenposten, als er auf einmal in den Krieg verwickelt wird. So gelangt der Pilot wieder an Bord eines Trägers (in diesem Fall der Concordia), darf wieder Missionen fliegen und sich erneut als Retter der Menschheit erweisen.

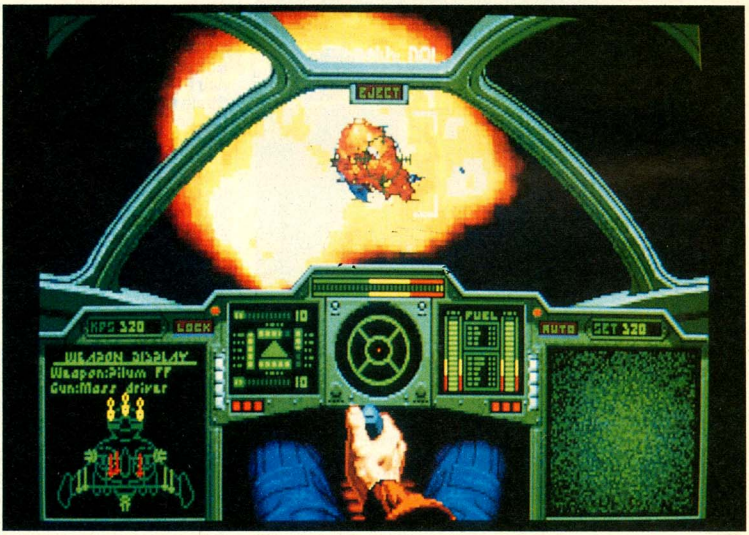
Wer *Wing Commander* 1 kennt, fühlt sich hier trotz einiger Änderungen sofort zu Hause. Das Spiel ist in etwa 50 Missionen aufgeteilt, die in einer Baumstruktur angeordnet sind. Das bedeutet: Nach normalerweise vier Missionen überprüft der Computer, wie erfolgreich Sie waren. Haben Sie bestimmte Ziele nicht erreicht, landen Sie auf dem "absteigenden Ast" des Baums.

Eine Mission beginnt immer mit einer oder mehreren grafischen Sequenzen. Sie treffen sich mit anderen Piloten und reden miteinander, erhalten schließlich Ihren Auftrag und starten dann erst ins All. Dort bekämpfen Sie in rasanter 3-D-Grafik die Feinde, kehren wieder zum Träger zurück und sehen in weiteren grafischen Sequenzen, was nach der Landung an Bord alles passiert.

Die einzelnen grafischen Sequenzen sind nicht nur Selbstzweck. Wing Commander II hat, anders als der Vorgänger, eine detallierte Story, die man als Mischung aus SciFi-Thriller und Seifenoper bezeichnen könnte. Die Story dreht sich hauptsächlich um einen unbekannten Verräter an Bord, aber auch Liebe, Herzschmerz und einige arg klischeehaft gezeichnete Charaktere dürfen nicht fehlen. Dadurch fällt einem kaum auf, daß am eigentlichen Spiel, nämlich den 3-D-Ausflügen im All, nur sehr wenig getan wurde.

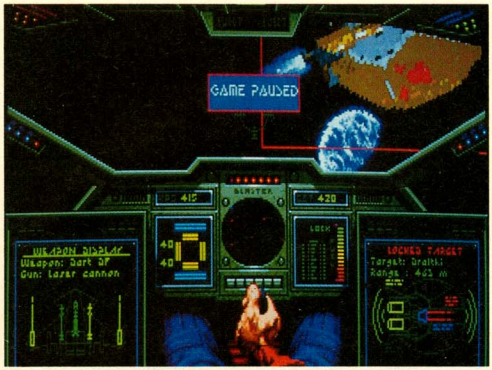
Die Weltraumszenen steuert man praktischerweise am besten per Joystick; die Maussteuerung ist ordentlich, die Tastatursteuerung gerade noch erträglich. In jedem Fall müssen Sie zahlreiche Spezialfunktionen per Tastatur auslösen, von der Waffenwahl bis zum Schleudersitz. Nach und nach werden Sie vier verschiedene Raumschifftypen fliegen lernen, vom wendigen, leicht bewaffneten Flitzer bis zum trägen, dick gepanzerten Bomber. Jedes Schiff ist anders ausgestattet und bietet unterschiedliche Waffensysteme an. Broadsword-Bomber sind am besten ausgestattet, haben sie doch wuchtige Torpedos (für deren Ausrichtung Ihr Zielcomputer aber Ewigkeiten braucht) und drei Geschütztürme (links, rechts und hinten) an Bord.

Bei aller technischer Brillanz ist Wing Commander 2 aber eine echte Herausforderung an



Getroffen: Im Laserfeuer der Bordkanonen verglüht ein Katzenalien (MS-DOS/VGA).

Wie im Kino: die Lagebesprechung vor dem nächsten Einsatz (MS-DOS/VGA)



Weltraumaction in 3-D: Die Grafikpower stellt höchste Ansprüche an Ihren PC (MS-DOS/VGA).

Lande- und Startsequenzen sind natürlich auch animiert (MS-DOS/VGA)

Zwischen den Missionen wird in filmhaften Sequenzen die Geschichte des Spieles weitererzählt (MS-DOS/VGA)

Ihren Computer. Ohne 80286er Prozessor läuft es gar nicht, ohne 80386er nur sehr schwerfällig. Bis zu 15 Megabyte können auf der Festplatte für eine Installation benötigt werden, das Minimum ist knapp über 10 Megabyte, aber dann muß mit Zeitverzögerungen während des Spiels gerechnet werden. Und wenn Sie kein MS-DOS 5.0 benutzen, werden Sie Schwierigkeiten haben, genug freies RAM für das Programm aufzutreiben. Ohne EMS-Speicher gibt es weniger Grafik und keine Musik.

Zwei Zusatzpakete sind bisher erhältlich. "Speech Accessory Pack" enthält eine zusätzliche Sprachausgabe (nur auf Soundblaster-Karten) für einige wenige Szenen des Spiels; die 50 Mark dafür kann man wirklich sparen und lieber in Paket Nummer zwei, die "Secret Operations", anlegen. Das ist ein neuer Satz Missionen mit einer völlig neuen Story (diesmal geht es um Meuterer und Piraten), die allerdings einen ganz schönen Tick schwerer sind.

BORIS SCHNEIDER

Tips und Tricks

Auch Programmierer müssen ihre eigenen Spiele spielen, um Fehler zu finden und Verbesserungen durchzuführen. Damit die Programmierer aber schnell an spezielle Situationen herankommen, gibt es in vielen Spielen versteckte Schummeltricks, so auch in Wing Commander 2. So kommen Sie an die Schummeltricks:

Wenn Sie das Spiel starten wollen, tippen Sie
WC2 Origin
gefolgt von folgenden Zeichenkombinationen:

-k	Sie können nicht zerstört werden
-b	Sie können nicht getroffen (aber bei Kollisionen zerstört) werden
mX	Beginnen bei Mission X (X ist ein Buchstabe von A bis D)
sY	Beginnen bei Serie Y (Y ist eine Zahl von 0 bis 12)
I	Gleich in den Weltraum, ohne Animationen anzusehen

Um also in Mission B, Serie 3 unzerstörbar zu starten, tippen Sie:
WC2 Origin mB s3 -k und Return.

Im Spiel haben Sie dann einige zusätzliche Tasten:

Alt&Del	Zerstört das gerade anvisierte Schiff
Alt&Ins	Zerstört alle feindlichen Schiffe im Umkreis
Alt&I	Macht die Gegner intelligenter
Ctrl&I	Macht die Gegner dümmer
Alt&O	Löst Explosion im Cockpit aus
Alt&Z	Selbstmord

Achtung: Durch die Aktivierung des Schummelmodus wird das Spiel deutlich langsamer, wenn etwas geladen werden muß. Das Programm schreibt jetzt nämlich laufend Daten auf die Festplatte, die die Programmierer zur Fehlersuche benötigen würden. Dadurch geht nichts kaputt, aber es entstehen eben längere Ladezeiten.

I • N • F • O

Titel:	**Wing Commander 2**
Hersteller/Anbieter:	Origin Systems/Rushware
Zirka-Preis:	140 Mark
Schwierigkeitsgrad:	mittel
PC-Konfiguration	
Minimum:	EGA, 512 KByte, AT (10 MHz) Festplatte mit 12 Megabyte frei
Empfohlen:	VGA, AT (20 MHz), Joystick, Soundkarte, 640 KByte, 1 MByte EMS-Speicher, MS-DOS 5.0, Festplatte mit 20 Megabyte frei
Grafikkarten	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	ja
VGA:	ja
Soundkarten:	
AdLib:	ja
Soundblaster:	ja
Roland:	ja
Eingabegeräte:	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	ja
Dokumentation	
Umfang:	ausführlich
Qualität:	ausreichend
Besonderheiten:	Referenzkarte
Sprache (Anleitung):	Deutsch
Sprache im Spiel:	Deutsch (viel)
Kopierschutz:	
Diskette:	nein
Abfrage:	nein
Fummelfaktor:	keiner

THE GAMES

WINTER CHALLENGE

Wer durch den bundesdeutschen Medaillenregen bei den Olympischen Winterspielen in Albertville zu eigenen Sportaktivitäten angeregt wurde, findet in *Winter Challenge* den richtigen Partner.

Mit dem vorliegenden Programm setzt Accolade eine Tradition fort, die das amerikanische Softwarehaus Epyx im Jahr 1984 gestartet hat. Zu den Oympischen Sommerspielen in Los Angeles wurde mit *Summer Games* ein Spiel vorgestellt, das nicht nur die Sportfans faszinierte. Das Programm bot einen achtstöckigen Disziplinencocktail, der mit atemberaubender Grafik und famoser Spielbarkeit aufwartete. Im Lauf der Jahre erschienen weitere Sportspielsammlungen von Epyx, darunter die leicht abgedrehten *California Games* und *World Games*. Seit einigen Jahren ist es um die kalifornische Softwareschmiede etwas stiller geworden, und so nahm Accolade den Stab auf und stellt ihrerseits das Spiel zur aktuellen Olympiade vor.

Winter Challenge bringt uns acht winterliche Disziplinen näher. Genau gesagt sind dies Rodeln, Bobfahren, Abfahrtslauf, Riesenslalom, Langlauf, Biathlon, Skispringen und Eisschnellauf. Als Perspektive wurde konsequent ausgefüllte 3-D-Vektorgrafik gewählt, die uns das Geschehen realitätsnah, detailliert und anschaulich vermittelt. Schon auf 16-MHz-ATs ist die Geschwindigkeit der Grafik beachtlich und gibt keinerlei Anlaß zur Kritik.

Schauen wir uns nun die Disziplinen im einzelnen an.

Übersichtlich: die acht Disziplinen auf einen Blick

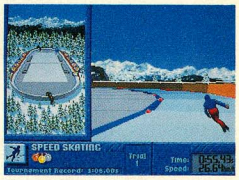
Grundsätzlich führt zwar eine Mischung aus Reaktion und Timing zum Erfolg, jede Sportart hat allerdings ihre steuertechnischen Besonderheiten.

So kommt man beim Rodeln relativ einfach zurecht. Flitzt der Kuvenkrösus erst einmal durch die Eisbahn, müssen Sie den Schlitten nur nach links und rechts lenken. Logischerweise hängt eine gute Zeit vor allem von der Kurventechnik ab. Wer eine Biegung zu flach oder zu hoch anfährt, verliert wichtige Zehntelsekunden.

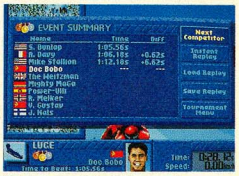
Sicher im Ziel angekommen, widmen wir uns dem Abfahrtslauf, der Königsdisziplin unter den alpinen Skiarten. Sie lenken den wagemutigen Skifahrer, dessen Rücken Sie auf dem Bildschirm erkennen, durch jede Menge Tore — wedelt er an einem vorbei, muß von vorne begonnen werden. Um weniger Luftwiderstand zu bieten und so die Geschwindigkeit zu erhöhen, sollten Sie den Joystick nach vorne drücken. Dann nimmt der Athlet die windschnittige Abfahrtshocke ein. Sollten Sie allzu rasant unterwegs sein, genügt eine Joystick-Bewegung nach hinten, um die Fahrt etwas zu verlangsamen.

Der Langlauf erfordert neben Geschicklichkeit auch Taktik. Hetzen Sie den Läufer anfangs zu schnell durch die Loipe, geht ihm später an Steigungen die Luft aus. Deshalb sollten Sie den Stockeinsatz mit Bedacht wählen; sprich, den Feuerknopf nicht maßlos drükken. Mit den Joystick-Kommandos links/rechts halten Sie den Langläufer auf der Strecke.

Vom eher gemütlichen Langlauf wechseln wir nun zum Geschwindigkeitsrausch Bobfahren. Die Steuerung entspricht im wesentlichen dem Rodeln, nur daß Sie hier eine Art Notbremse einsetzen dürfen. Schwerwiegende Unfälle sind



Eisschnellauf: Die Kurve sollten Sie nicht zu sehr schneiden (VGA).



Nach jeder Disziplin werden Sieger und Verlierer gesichtet

Beim Biathlon ist Timing und Taktik gefragt (VGA)

Wer die Abfahrtshocke einnimmt, gewinnt wertvolle Sekunden

so noch im letzten Moment zu vermeiden.

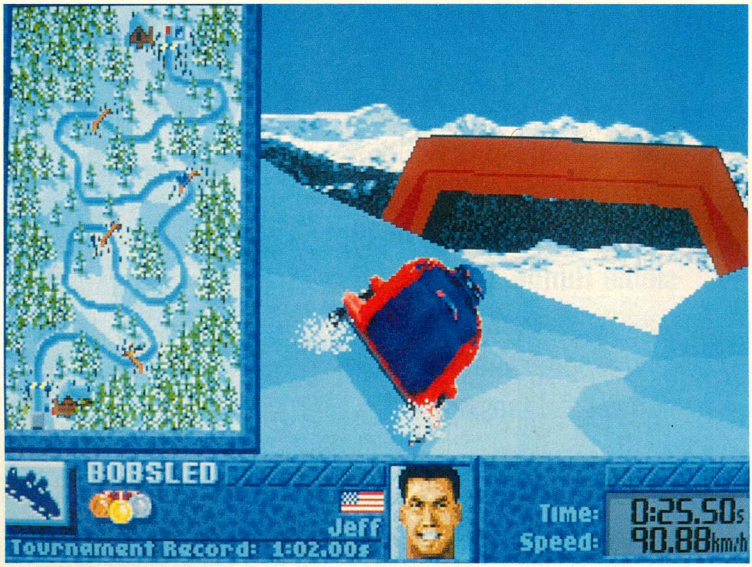
Wenig steuertechnisches Neuland betreten wir mit dem Riesenslalom. Grundsätzlich gilt das gleiche wie beim Abfahrtslauf, nur sind hier die Kurven enger gesteckt. Etwas weniger Tempo könnte sich als die richtige Taktik herausstellen, auch trickreiche Torkombinationen ohne Ausrutscher zu passieren. Beim Eisschnellauf wird ebenfalls mit Links/Rechts-Bewegungen die Richtung korrigiert. Die passende Geschwindigkeit wird hier allerdings durch rasantes Feuerknopfdrücken erreicht. Konditionsstarke Spieler sind bei dieser Disziplin ganz klar im Vorteil.

Der Biathlonwettbewerb setzt sich bekanntlich aus Langlauf und Schießen zusammen. Im Langlaufteil gelten dieselben Regeln wie bei der reinrassigen Loipenpirsch. Allerdings kommt in diesem Fall dem Verausgabungsmoment eine noch größere Bedeutung zu. Wer allzu gehetzt am Schießstand ankommt, der muß mit einem verdammt wackligen Fadenkreuz rechnen — Fehlschüsse dürften vorprogrammiert sein. Deshalb: Eile mit Weile.

Nicht schnell genug kann dagegen die Anlaufgeschwindigkeit beim Skispringen sein. Mit Joystick links/rechts korrierigen Sie die Position des Springers auf der Schanze. Dann müssen Sie im richtigen Moment den Absprung einleiten, die parallele Skiführung halten und rechtzeitig zur Landung ansetzen. Der neumodische V-Stil wird von *Winter Challenge* leider nicht berücksichtigt. Sollte all dies nicht auf Anhieb klappen, nicht in Panik ausbrechen. Der Skisprung hat sich auch bei redaktionsinternen Wettkämpfen als die kniffligste Disziplin herausgestellt.

Neben den acht Sportarten wird einiges an Drumherum geboten. Sie dürfen jede Disziplin einzeln trainieren, sich ihre Leistung in der Wiederholung anschauen und sogar auf Diskette verewigen. Die Bestzeiten werden ebenfalls gespeichert. Bis zu zehn Athleten dürfen an einem Wettkampf teilnehmen.

Alles in allem ist *Winter Challenge* ein überaus kompetentes Sportspiel, das vor allem in der Gruppe abendfüllende Unterhaltung garantiert. Technisch werden wir mit flotter 3-D-Grafik verwöhnt, spielerisch erfreuen die steuertechnisch ausgefeilten Disziplinen. Die sympathische und intelligente Benutzerführung tut ihr übrigens, um *Winter Challenge* in die Oberklasse der Sportspielsammlungen zu hieven. Wer öfters im Freundeskreis spielt, nicht immer bierernst bei der Sache ist und für den Wintersport etwas übrig hat, der sollte zugreifen. Aufgrund des Erfolges von *Winter Challenge*, hat Accolade mit *Summer Challenge* bereits den Nachfolger angekündigt. Erscheinungstermin: Herbst/Winter. *MARTIN GAKSCH*



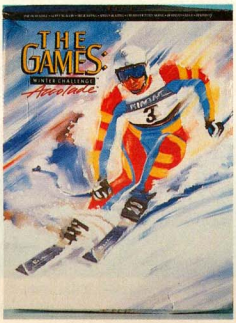
In rasantem Tempo jagen Sie beim Bobfahren die Eisbahn hinunter

Tips & Tricks

Bobfahren: Beim Start so oft wie möglich den Feuerknopf bzw. die "Enter"-Taste drücken, um ordentlich Geschwindigkeit zu machen.

Rodeln: Bei der Fahrt sollten Sie auf wegspritzenden Schnee achten — ein sicheres Zeichen dafür, daß Sie nicht auf der Ideallinie fahren.

Allgemein: Übung macht den Meister. Bei den ersten mißlungenen Versuchen nicht gleich verzweifeln. Außerdem können gepflegte Stürze oft mehr entzücken als eine souverän herausgefahrene Bestzeit.



I • N • F • O

Titel:	**Winter Challenge**
Hersteller/Anbieter:	Accolade/United Software
Zirka-Preis:	100 Mark
Schwierigkeitsgrad:	mittel
PC-Konfiguration	
Minimum:	EGA, 640 KByte, AT mit 10 MHz
Empfohlen:	VGA, 640 KByte, Festplatte, AT mit 16 MHz und Joystick
Grafikkarten	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	ja
VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib/Soundblaster:	ja
Roland:	ja
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	ja
Dokumentation	
Umfang:	ausführlich
Qualität:	gut
Besonderheiten:	"Auf einen Blick"-Kommandokarte
Sprache (Anleitung):	Englisch
Sprache im Spiel:	Englisch (wenig)
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	ja
Fummelfaktor:	erträglich

Wizardry

CRUSADERS *of the* DARK SAVANT

Die Rollenspiel-Kultreihe *Wizardry* geht mit *Crusaders of the Dark Savant* in die siebte Runde. Das Spiel für Fantasy-Feinschmecker wartet mit neuer Grafik und tonnenweise Finessen auf.

Seit über zehn Jahren halten sich besonders zwei Rollenspielserien an der Spitze: Die *Ultima*-Reihe und die *Wizardry*-Serie. Während sich die Ultima-Spiele hierzulande schon etwas länger etabliert haben, gelang *Wizardry* erst Ende 1990 mit dem sechsten Teil *Bane of the Cosmic* der Durchbruch. Obwohl Bane technisch nicht ganz auf der Höhe war, heimste das Programm dank der extrem humorvollen und fetten Fantasy-Story dicke Preise ein. Mittlerweile gibt's das Mammutwerk auch in Deutsch. David Bradley, der Schöpfer von *Bane*, ruhte sich nicht auf seinen Lorbeeren aus, sondern werkelte fleißig an dem Nachfolger.

Crusaders of the Dark Savant schließt nicht einfach an den Vorgänger an, sondern bietet einen ganzen Haufen Besonderheiten. So konnte *Bane* auf drei verschiedene Arten gelöst werden — je nach Ende des Vorgängers, bietet *Crusaders* einen unterschiedlichen Start für Veteranen, die ihre Truppe in das neue Spiel übernehmen wollen. Für Neueinsteiger oder Spieler, die zwar *Bane* gelöst haben, aber ihre Mannschaft nicht behalten möchten, gibt's einen anderen Startpunkt.

Die Aufgabe, die in *Crusaders* auf Sie wartet, ist keine kleine: Auf einem fernen Planeten müssen Sie die versteckten Teile einer Landkarte finden, die zusammengesetzt den Weg zu einer verborgenen Schatzkammer weist. In besagter Kammer liegen nicht etwa so schnöde Dinge wie Gold oder teure Ausrüstung: Der Schatz ist der Schlüssel, das Universum zu vernichten.

Beginner können vor dem Start eine sechsköpfige Rollenspiel-Crew aus 14 Rassen und elf Klassen (Berufen) zusammenstellen. Neben den üblichen Berufen wie Krieger, Magier und Priester, gibt's in der Wizardry-Serie eine Reihe von Superklassen wie z.B. Ninja, Samurai, Lord oder Bischof. Diese Supercharaktere vereinen die wichtigsten Eigenschaften von zwei oder mehr "Normal"-Berufen. Der Nachteil dabei: Die High-End-Helden benötigen mehr Erfahrungspunkte, um einen Erfahrungslevel aufzusteigen als normale Charaktere. Das Charaktersystem von *Crusaders* beschränkt sich nicht nur auf die bekannten Eigenschaften wie Stärke, Gewandtheit oder Intelligenz, sondern wartet mit einem opulenten "Skill"-System auf. Diese Skills oder besser Fähigkeiten, geben dem 08/15-Helden erst den richtigen Schliff. Rund zwei Dutzend Skills gibt's für jede Figur. Viele Fähigkeiten werden durch simples Üben heraufgesetzt, andere wiederum müssen nach einer Beförderung mit speziellen Bonuspunkten manuell angehoben werden.

Haben Sie Ihre Wunschtruppe zusammengestellt oder alte Haudegen aus *Bane* übertragen, geht's los. Wie im Vorgänger sehen Sie die Umgebung aus der Sicht Ihrer Party in einem 3-D-Fenster. Statt der etwas groben EGA-Grafik aus *Bane* wird das Spielerauge nun mit allerfeinster VGA-Grafik verwöhnt. Gesteuert wird die Truppe am einfachsten mit der Maus. Unter dem Grafikfenster, in dem die Umgebung gezeigt wird, befindet sich ein Steuerfeld. Ein Mausklick auf den gewünschten Richtungspfeil und die Party marschiert los. Auch alle anderen Aktionen lassen sich nun mit der Maus ausführen. Ob Sie einen der rund 80 Zaubersprüche auslösen, Gegenstände unter den Charakteren verteilen oder eine Schatzkiste öffnen möchten — ein Klick mit der Maus reicht aus.

Die einzige Ausnahme: Bei Gesprächen mit anderen Spielfiguren oder bei einigen Rätseln müssen Sie per Tastatur englische Wörter eintippen. Dies kommt relativ häufig vor, denn das Fantasy-Land, das Sie durchstreifen, wird nicht nur von ein paar hundert Monsterrassen bevölkert, sondern auch von harmlosen Zivilisten und Ladenbesitzern sowie computergesteuerten Partys, die die gleichen Ziele haben wie Sie. Die Kommunikation und Ihr Verhalten anderen Spielfiguren gegenüber ist lebenswichtig. So sprechen sich

Ein Kampf mit einer ekligen Monsterschar läuft rundenweise ab (MS-DOS/VGA)

Wir basteln uns einen Charakter: Per Mausklick wird der neue Held erstellt (MS-DOS/VGA).

In *Wizardry 7* gilt es, eine komplette Oberwelt zu erforschen (MS-DOS/VGA)

Die Charakterübersicht gibt Auskunft

Nicht schön, aber nützlich: Der Ladenbesitzer hilft Ihren Helden weiter (MS-DOS/VGA).

Ein Brunnen im Dungeon ist meistens erfreulich: Das kühle Naß erfrischt die Charaktere (MS-DOS/VGA).

Die zahlreichen Bildschirmtexte sind in englischer Sprache — eine deutsche Version ist geplant (MS-DOS/VGA)

Tips & Tricks

— Lassen Sie sich beim Charaktererschaffen Zeit. Eine Faustregel: Pro Charakter sollten Sie sich eine gute halbe Stunde Zeit nehmen. Eine nach unserer Meinung hervorragende Partyzusammensetzung wäre eine Walkyre, ein Samurai, ein Ninja, ein Ranger, ein Magier und ein Priester. Als Alternative bietet sich folgende Crew an: Lord, Samurai, Monk, Barde, Magier, Priester.

— Neuanfänger sollten sich erst einmal ein wenig in der Wildnis herumtreiben. Prügeln Sie sich mit Vögeln und Schlingpflanzen herum, bis Sie mindestens Erfahrungslevel 3 erreicht haben.

— Das Paßwort für die erste Stadt lautet "Paluke".

— Um in die scheinbar geschlossene Waffenschmiede zu gelangen, müssen Sie dem Händler das Paßwort "Black Market" sagen.

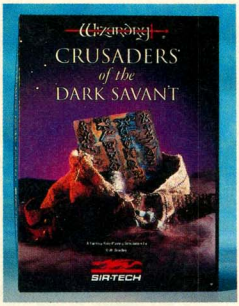
— Die Farbkombination, um die Gefängnistür zu öffnen, befindet sich auf einer kleinen Plastikscheibe in einem der Wachhäuschen. Der Gefangene rückt nach eingehender Befragung mit einigen feinen Hinweisen raus.

— Lassen Sie das Buch in der Bibliothek erst einmal in Ruhe. Der schlafende Wächter ist sehr schreckhaft und vor allem sehr, sehr stark.

Feindseligkeiten Ihrerseits im Land recht schnell herum — meucheln Sie einen Einwohner vorschnell nieder, bekommen Sie erhebliche Schwierigkeiten mit dessen Artverwandten oder Bekannten. Kommt es zu einem Kampf mit feindlichen Charakteren oder einer Monsterhorde, werden die Kampfbefehle rundenweise für jede Spielfigur einzeln angegeben. Sind Sie siegreich, winken Gold, Erfahrungspunkte und meistens einige schnuckelige Gegenstände.

Damit Sie sich in den Dungeons, den zahlreichen Städten und der riesigen Oberwelt nicht verlaufen, gibt es ein "Automapping". Um dieses aber zu nutzen, benötigen Sie einen Charakter mit dem Skill "Kartenzeichnen".

MICHAEL HENGST



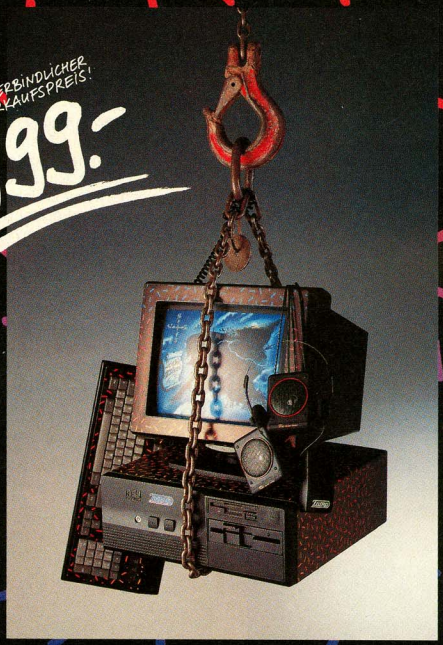
I • N • F • O

Titel:	**Wizardry 7: Crusaders of the Dark Savant**
Hersteller/Anbieter:	Sir-Tech/Rushware
Zirka Preis:	120 Mark
Schwierigkeitsgrad:	schwer
PC-Konfiguration	
Minimum:	AT (12 MHz), EGA, 640 KByte RAM, Festplatte
Empfohlen:	AT (20 MHz), VGA, 640 KByte RAM, Maus, Festplatte
Grafikkarten	
Hercules:	nein
CGA:	nein
EGA:	ja
VGA:	ja
Soundkarten	
AdLib:	ja
Soundblaster:	ja
Roland:	ja
Eingabegeräte	
Tastatur:	ja
Maus:	ja
Joystick:	nein
Dokumentation	
Umfang:	ausführlich
Qualität:	gut
Besonderheiten:	—
Sprache (Anleitung):	Englisch
Sprache im Spiel:	Englisch (viel)
Kopierschutz	
Diskette:	nein
Abfrage:	ja
Fummelfaktor:	erträglich

IBIRD

MADE BY AQUARIUS

intel inside



UNVERBINDLICHER VERKAUFSPREIS!

DM 2999.-

POWER OF TWO: i386/SX-25 INTEL, 2MB, HD 50 MB (17 MS), 14" VGA COLOR MONITOR. DER PROFI- UND FUN COMPUTER. MIT SOUND-KARTE, BOXEN, MS-DOS 5.0, TEXTVERARBEITUNG, PC+ VIRUSPOLICE, MACS OPERA UND DEN 2 ACTION GAMES...

Mad TV

MONKEY ISLAND 2

IN DEUTSCHLAND ERHÄLTLICH IN ALLEN FÜHRENDEN HERTIE- UND KARSTADT-FILIALEN, ALLEN FILIALEN VON ALLKAUF, HORTEN, KAUFHOF, SCHREIBER COMPUTER, ALLEN PC-COMPUTER-CENTERN UND -SHOPS, BEI HOLTKOTTER HAMBURG/BAD SCHWARTAU SOWIE IM ASI-SYSTEM-FACHHANDEL. ÖSTERREICH: IN ALLEN NIEDERMEYER-FACHGESCHÄFTEN. SCHWEIZ: IN ALLEN INTERDISCOUNT- UND MICROSPOT-FILIALEN.

ASI COMPUTER

Z. COMMUNICATIONS

SCHWARZ & STARK

Das Problem kennt jeder PC-Käufer: Die Regale der Kaufhäuser quellen über mit Zubehör, die Verkäufer plaudern munter in lockerem Fachchinesisch. Selbst für Experten ist es heute schon schwierig, sich einen Wunsch-PC, vor allem zum Spielen, zusammenzustellen. Der *T-Bird* von der Firma *Aquarius Systems International* soll Abhilfe leisten.

Wer heute einen PC kaufen möchte, muß ganz schön Geduld mitbringen. Vor allem, wenn das künftige Arbeitsgerät nicht nur für die Textverarbeitung, die Buchhaltung oder als Lerngerät herhalten, sondern als Spielgerät vernünftig unterhalten soll, wird's besonders schwierig.

Wieviel RAM brauche ich? Wie groß soll die Festplatte sein? Welchen Monitor, welche Grafik- und Soundkarte kauf ich mir? Dies sind nur einige Fragen, die den künftigen PC-Besitzer quälen. Hat man Glück und wird in einem Fachgeschäft vernünftig und ausgiebig beraten, geht die Warterei los. Denn normalerweise sind alle Einzelteile, aus denen sich ein Spiele-PC zusammensetzt, nicht griffbereit oder müssen erst mühsam eingebaut werden. Um diesem Manko entgegenzutreten, hat sich einer der größten PC-Hersteller Europas einige Gedanken gemacht. Die Firma *Aquarius Systems International* oder kurz *ASI*, hat kurzerhand ein Komplett-PC-Paket entworfen, das kaum noch Wünsche offen läßt. Der Name des neuen PCs: *T-Bird*. Der *T-Bird* wird von vornherein mit allem Notwendigen und sogar noch ein wenig mehr ausgeliefert. Der größte Anspruch der Firma *ASI* war und ist, daß der Benutzer sich nicht lange mit Installationen, Herumgeschraube oder sonstigem störenden Kleinkram aufhalten sollte. Aufbauen, einstecken und loslegen heißt hier die Devise. Der *T-Bird* wird im schwarzen Edeldesign ausgeliefert, das auf Wunsch mit peppigen Aufklebern verziert werden kann. Das Herzstück des PCs ist ein 80386SX-Prozessor mit satten 25 MHz. Dies reicht normalerweise aus, um selbst den Geschwindigkeitshunger eines *Wing Commander 2* zu befriedigen. Dank eingebauter 2 MByte RAM und dem schon installierten Betriebssystem MS-DOS 5.0 sollten auch in puncto Speicherplatz keine Probleme auftauchen. Üppig ausgestattet ist der *T-Bird* auch mit den nötigen Schnittstellen und passenden Laufwerken. Zwei Diskettenlaufwerke, eines 5¼ Zoll, 1,2 MByte und eines 3½ Zoll mit 1,44 MByte Speicherkapazität, reichen dicke aus. Die Festplatte faßt rund 50 MByte an Daten, die zudem ziemlich schnell in den Rechner geschaufelt werden — die Zugriffszeit der Quantum-Platte liegt immerhin unter 17 ms. Eine flotte VGA-Grafikkarte nebst passendem Monitor bringen ordentlich Farbe ins Spiel, die Soundkarte, die zum Soundblaster-Standard kompatibel ist, sorgt für Ohrenschmaus. Damit der Spieltrieb gleich ausgenutzt werden kann, wurden dem *T-Bird* zwei kleine Aktivlautsprecher verpaßt, die direkt an die Soundkarte angestöpselt werden können. Der größte Clou: Zwei Spiele liegen gleich dem *T-Bird*-Paket mit bei. Hierbei handelt es sich um das Edel-Grafik-Adventure *Monkey Island 2* und die TV-Satire *Mad TV* — beide Spiele sind übrigens schon fertig installiert. Ein Anti-Virenpaket rundet die Software ab. Ebenfalls mit im Gesamtpaket enthalten: eine Maus nebst Maus-Pad. Wer nun glaubt, ein mittleres Vermögen für den *T-Bird* hinlegen zu müssen, irrt. Der gesamte PC nebst Zubehör und Software kostet rund 3000 Mark. Damit der frischgebackene *T-Bird*-Besitzer auch später nicht im Regen steht, gibt's den *T-Bird*-Club, wo man die neusten Infos erfährt und Hilfestellung bei Problemchen bekommt. *mh*

Liegt dem T-Bird bei: Mad TV und das furiose Monkey Island 2

Die *T-Bird*-Daten

Prozessor:	80386SX/25 MHz
Grafikkarte:	VGA, 256 KByte
Monitor:	VGA
Sound:	Soundblasterkompatibel
Speicher:	2 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS 5.0
Festplatte:	Quantum, rund 50 MByte, Zugriffszeit unter 17 ms
Diskettenlaufwerke:	1 x 3½ Zoll (1,44 MByte); 1 x 5¼ Zoll (1,2 MByte)
Schnittstellen:	2 x seriell, 1 x parallel, 1 x Joystick-Port
Besonderheiten:	Aktivlautsprecher, Maus, Maus-Pad, Spielesoftware, Antiviren-Kit
Zirka-Preis:	3000 Mark

WER WAGT, GEWINNT

Sie haben noch keinen PC? Sie wollen sich einen neuen Computer anschaffen? Mit etwas Glück brauchen Sie nicht Ihr Sparbuch zu plündern, sondern können hier einen schmucken *T-Bird*-PC gewinnen.

Hat Ihnen das Lesen dieses Sonderhefts Appetit auf ein paar zünftige PC-Spiele gemacht? Leider fehlt Ihnen der passende Computer? Oder aber, Sie haben einen PC, möchten diesen gerne aufrüsten? Kein Problem. Mit ein wenig Glück können Sie hier einen schmucken *T-Bird*-PC gewinnen, der sich ganz famos zum Spielen eignet — ohne daß Sie den Sparstrumpf schlachten müssen. Der PC kommt nicht nur im schrillen Edeloutfit, sondern ist mit (fast) allem ausgestattet, was zur PC-Unterhaltung dazugehört. Die genauen technischen Daten, was sich alles im Gehäuse des *T-Birds* befindet und welche Überraschungen dem *T-Bird* beiliegen, finden Sie in unserem Artikel in dieser Ausgabe.

Um an der Auslosung teilzunehmen, beantworten Sie einfach die unten aufgeführten Fragen und schicken Ihre Antwortkarte bis zum **01.08.1992** an folgende Adresse:

Markt & Technik Verlag AG
Hans Pinsel Straße 2
Kennwort: PC-Heft
Redaktion *POWER PLAY*
8013 Haar bei München

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

Der Preis:
Ein funkelnder *T-Bird* mit allem was dazugehört

Und hier die Fragen:

1. Wie heißt der Schöpfer des Strategiespieles *Civilization?*
a. Chris Roberts
b. Sid Meier
c. Richard Garriot

2. Was für ein Prozessortyp steckt in dem *T-Bird*-PC?
a. 80286
b. 80386DX
c. 80386SX

3. Welche Spiele werden mit dem *T-Bird*-PC mitgeliefert?
a. *Secret Weapons of the Luftwaffe & Ultima 6*
b. *Might & Magic 3 & Wizardry 7*
c. *Monkey Island 2 & Mad TV*

4. Von welcher Softwarefirma stammte das Grafik-Adventure *Monkey Island 2*
a. Origin
b. Lucasfilm Games
c. Sierra

5. Wie groß ist die Festplatte, die in dem *T-Bird* steckt?
a. ca. 50 MByte
b. ca. 80 MByte
c. ca. 20 MByte

6. Welche Farbe hat der *T-Bird?*
a. Grau
b. Weiß
c. Schwarz

7. Zu welchem Standard ist die Soundkarte, die in dem *T-Bird* steckt, kompatibel?
a. Roland
b. Soundblaster
c. AdLib-Gold

8. Wieviel RAM-Speicher hat der *T-Bird* von Haus aus eingebaut?
a. 2 MByte
b. 640 KByte
c. 1 MByte

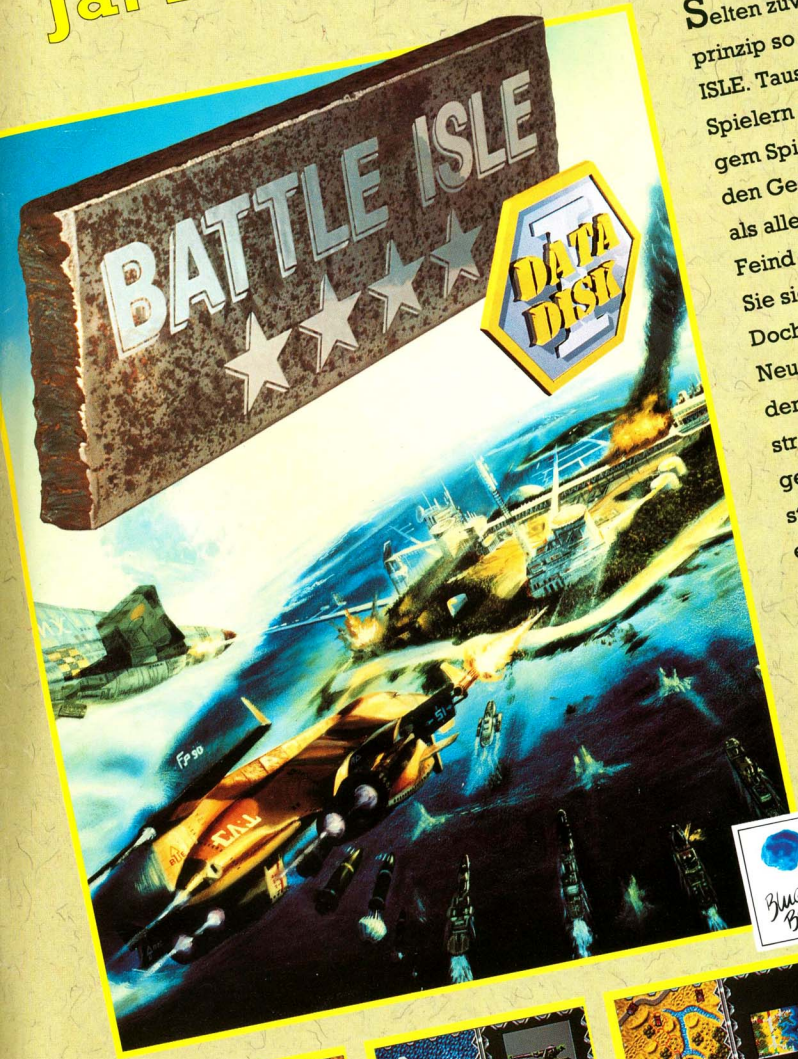
9. Welche MS-DOS-Version ist dem *T-Bird* beigelegt?
a. MS-DOS 3.3
b. MS-DOS 4.01
c. MS-DOS 5.0

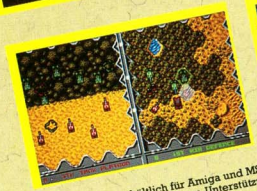
10. Welche von den unten aufgeführten Besonderheiten liegt dem *T-Bird* bei?
a. zwei Aktivlautsprecher
b. ein Joystick
c. ein Schraubenzieher

ASI COMPUTER
AQUARIUS SYSTEMS INTERNATIONAL GMBH

Battle Isle! Gibt`s was Besseres? Ja! Battle Isle mit Data Disk!

Selten zuvor war ein innovatives Spielprinzip so erfolgreich wie BATTLE ISLE. Tausende von begeisterten Spielern stellten sich in stundenlangem Spiel der Herausforderung, den Gegner zu unterwerfen. Erst als alle Karten durchforstet, jeder Feind bezwungen war, konnten Sie sich der Faszination entziehen. Doch die Schlacht geht weiter! Neue Aufgaben in einer fremden Umgebung verlangen nach strategischen Höchstleistungen. Wenn Sie die neuen Wüsten- und Eisgebiete restlos erobert haben, können Sie sich als Meisterstratege zurücklehnen. Außer der neuen Landschaft und den aufwendig konstruierten Gebieten warten auf Sie eine 60-seitige Fortsetzung der Hintergrundgeschichte und ein Poster der schwersten Panzereinheit.





BATTLE ISLE ist erhältlich für Amiga und MS-DOS
(EGA / VGA und Soundkarten-Unterstützung)

Hiermit bestelle ich die BATTLE ISLE DATA DISK No 1 zum Preis von **DM 59,95** zuzüglich Versandkosten per Nachnahme.

Kleben Sie diesen Coupon bitte auf eine ausreichend frankierte Postkarte und senden Ihn an: Blue Byte, Akazienstraße 6b, W 4330 Mülheim/Ruhr

Datum / Unterschrift

Bitte kreuzen Sie hier Ihren Computertyp an:

❑ PC o. Komp. ❑ Amiga

Ihr habt es nicht anders gewollt!

... die musikalische Kreativität ohne Ende!

Peripherie des Jahres 1992 gewählt von den Lesern der DOS International

Ihr wollt die Soundfreiheit?
Dann holt sie Euch!

SOUND BLASTER 2.0

Deutschland:
CPS Computer Distribution GmbH
Am Neumarkt 30
2000 Hamburg 70
Telefon: 040-656 99 8-0
Telefax: 040-656 79 69
ACTOR BBS Mailbox: 040-656 69 61

Österreich:
Herbst Elektronik GmbH
Untere Donaustraße 31
1020 Wien
Telefon: 222-267 56 90
Telefax: 222-267 569 15

Schweiz:
Wyrsch Trading AG
Grossmatte 30
6014 Littau/Luzern
Telefon: 041-57 49 57
Telefax: 041-57 30 85

Schweiz:
Wyrsch Trading SA
198, route de Veyrier
1234 Vessy
Telefon: 022-784 33 83
Telefax: 022-784 28 66